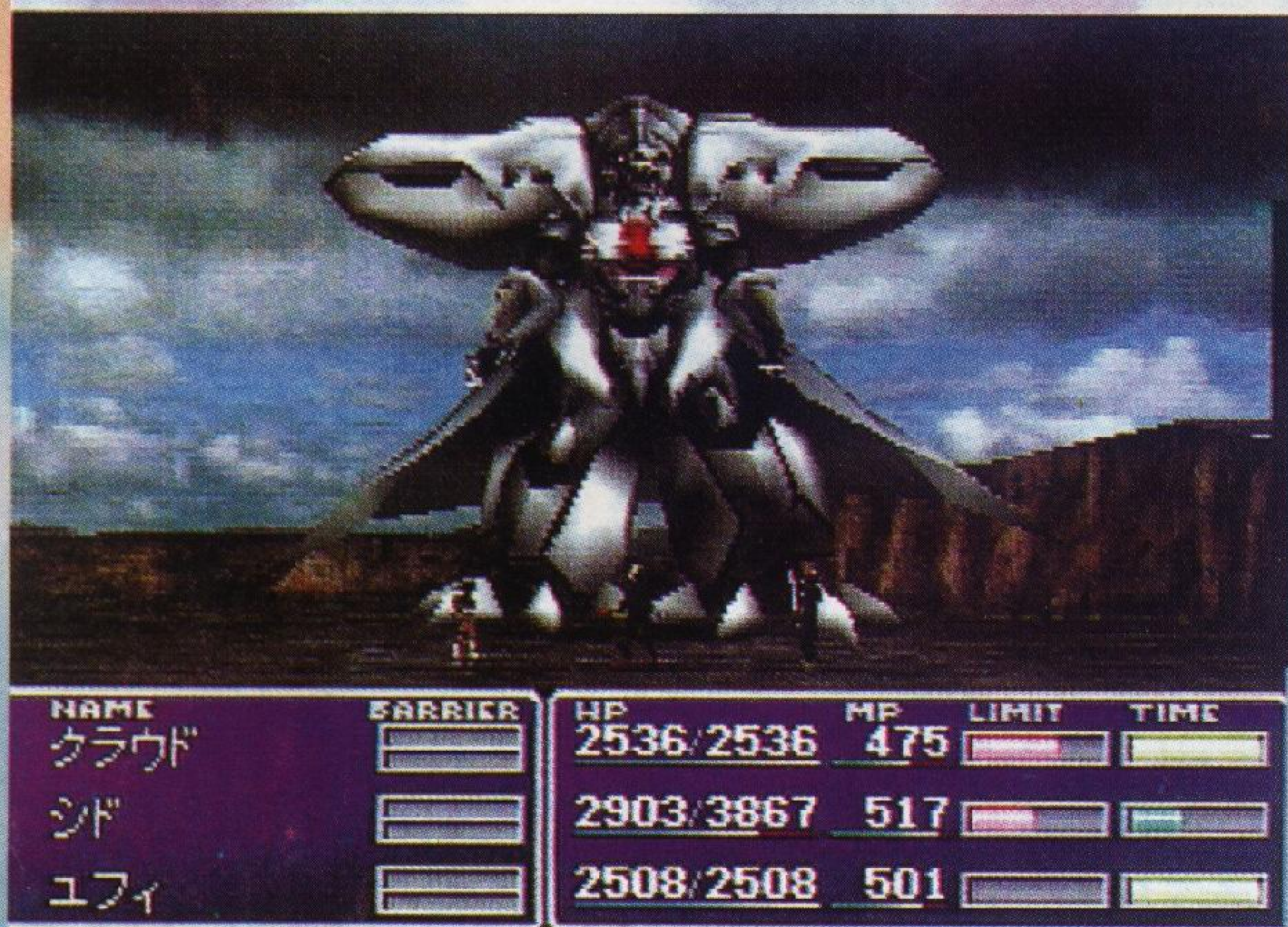
TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

本期特别推荐：超大特辑—新世纪福音战神：人类补完计划G

攻略：前线任务2 (PS) 机器人大战F (SS) 龙之战士III (PS)





FFVII followers SPECIAL

FINAL FANTASY VII INTERNATIONAL

ファイナルファンタジーVII

最终幻想VII　国际版

机种：RPG　厂商：SQUARE　媒体：CD-ROM × 4

SQUARE 的《最终幻想VII》尽管有着许多不尽人意的地方，但不可否认它仍是一款极其出色的作品，不但在日本国内取得了相当出色的成绩，但在美国发售进也引起了极大轰动，一时好评如潮！厂商为纪念《最终幻想VII》在国内销售突破三百万枚，于是决定推出这款3+1枚组的《最终幻想VII　国际版》。

本作前3枚是海外版的游戏内容，不但增加了两种新的强力武器，同时也制作了新的特殊事件。当然，玩者还可使用以前《最终幻想VII》的旧记录。另外一枚CD是名为"PERFECT GUIDE"的游戏资料集，包括人物设定，场景、武器、道具，以及原画等等，实在是非常珍贵。

与新增 BOSS 的战斗

这是此次新增的要素之一，即与BOSSダイヤウエポン的战斗，光从外形看便可知道这家伙绝对非常強，看来主角们与它会有一场恶战！





ダイヤウエポン在ミツドガル地区的海中出现，并来到陆地之上，而主角克劳德正向其走去！



ダイヤウエポン可射出强力的能量弹，只有在武器及防具装备万全的条件下才有可能获胜。

《最终幻想VII　国际版》在陨石发动之后，增加了ダイヤウエポン登场的CG动画，其效果十分有迫力。





陨石发动后出现的アルチボウエポン，它那狂暴的外表令人惊惧。





全身聚集了巨大的能量，飞空艇向其冲去！

卷首语

还记得去年写 11 月号杂志卷首语时的情景，一切都好象就发生在昨天。与广大读者相处的这段时间里杂志逐渐发展壮大，而编辑们似乎也变得更加成熟了！

在这几期杂志内，我们登出了“招聘启示”，从寄来的一份份应聘材料上看，大家对我们还是认可的，我们仍是千千万万闯关族中的一员，与玩友们紧密的联系在一起，情同手足，心心相印！

此时此刻，心中有许许多多的希望，希望能玩遍年底所有的好游戏，希望能收到更多热情洋溢的来信，希望能继续获得大家的支持，希望新的编辑能够尽快找到，当然最希望的还是杂志有一个更辉煌的明天。

现代电子技术

（月刊）1997年第11期　　（总第90期）1997年11月15日出版

电子游戏与电脑游戏

目录·目录·目录·目录·目录·目录

☆精品资讯

☆超攻略道场

☆纵横四海

☆游戏名品

☆特　稿

☆电脑宝岛

☆广　告

本期封面：《新世纪 福音战士》
本期封底：《格斗之王'97》
本期海报：《心跳回忆》

主编　张忠智
执行主编　张建军
策划总监　冠文
责任编辑　KING
美术编辑　陈世杰
编辑　陕西电子杂志社
　　西安小寨纬二街西段8号
　　邮编　710061
出版　陕西省电子技术情报站

国内统一刊号：CN61－1224/TN
国际标准刊号：ISSN　1004－373X
印刷：陕西省兴平市印刷厂印刷
发行　陕西电子杂志社发行部发行
发行部地址：西安市雁塔路南段11号
　邮编：710054
　电话：029－5511930
广告登记证号　陕工商广字01－036号
定价　6.50元



本期刊标

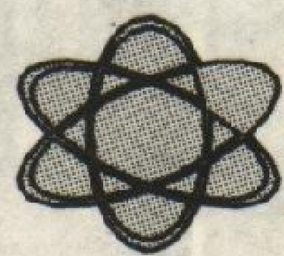
当您集齐十二期刊标并将它们拼在一起寄回本社时，便有机会参加九八年一月的大抽奖活动。

致读者：本刊为方便读者，回报大家的支持，在年底将有许多重大举措，详情请大家阅读杂志广告。

《电子游戏最新指南与攻略》反响热烈，有意购买者请速与本刊发行部联系，莫失良机。

新闻·新闻·新闻·新闻·新闻·新闻
NEWS OF GAME'S WORLD

责编：KING



SEGA与MACRO SOFT联手开发128位机的真相

9月7日的"日本经济新闻"上刊载了一则令人吃惊的消息：SEGA将与MACRO软件公司将联合进行128位机的开发。

新闻称该新游戏机将使用日立推出的128位晶片，软件方面将采用MACRO SOFT的软件开发平台，主机性能将比SS强大10倍，其通信MODEM将采用标准装备规格，价格控制在30000日元内，预定99年发卖……云云。

但究竟这一消息的真实性有多少呢？

"有关这则新闻，我们与MACRO SOFT虽然有技术合作的关系，也当然会进行硬件方面的研究，具体细节没有任何计划，现在仍全力为SATURN的普及而努力。"（SEGA广告部）

如此这般的答复，SS用户可以安心了。

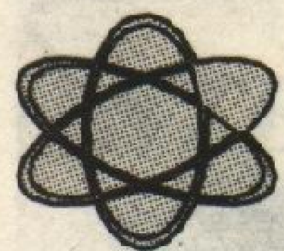
题外话

关于SEGA会推出新机种的传闻已经有很久了，但真相至今并未有明确的公布，总的来说对于国内刚刚起步的次世代游戏市场而言，如此之快的更新换代实在是一件令人忧心的事情。究竟SEGA SATURN还有多长的寿命？新的机种是否能与其兼容？种种疑问困扰着所有SS用户……另外，SS为今年年底的销售旺季在软件方面准备了"史无前例的最强阵容"，这一切都是为了促使SS能够再创新的佳绩，但关于新机种方面消息的公布肯定会为用户购买SS笼罩上一层阴云，希望厂家方面能有行之有效的措施！



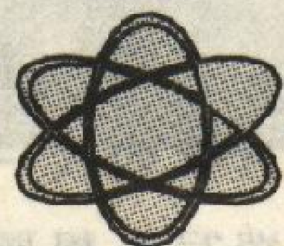
▲SEGA取缔役副本部长兼SS事业部长冈村秀树。





SONY也会推出新机种！？

据有关方面称，SONY也将推出一部新的游戏主机，但并非64 BIT主机，而是一部名为PLAY STATION SUPER SONIC的升级版PS。该机基本上与原来的PS相同，主要改为使用12倍速CD-ROM，同时内置62M RAM，将于98年初在日本发售。该消息并未得到SONY方面的证实，所以各方仍需观望。



ENIX召开PS新作发布会

9月5日，ENIX正式召开新作GAME发布会，宣布今后将制作PS的新作软件。

当天共有5款新作公开，包括舞蹈感觉的3D对战作品"BUST A MOVE"、经营型SLG"宇宙农场"、描写鸡蛋勇者冒险的ACT"EGG OF STEEL"、名作RPG续篇"星之海洋2"，以及AVG感觉的"RIVEN"。

ENIX的福岛社长称，"任何一款作品，都将有着出色表现绝对值得期待。"



星之海洋

在SFC上颇受好评的RPG的续篇，没玩过1代的朋友这次可以过瘾了。



宇宙农场

以培养宇宙作物为题材的SLG，在众多玩者之中肯定会很受欢迎。





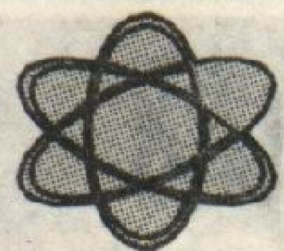
BUST A MOVE

人物造型十分有特色，看来在本作之中厂家充分利用了PS的3D机能。



EGG OF STEEL

主角是一位"机蛋勇者"，从画面上看作品有一定水准，是一款充满乐趣的游戏。



任天堂 SFC 可交换节目大招待，“NINTENDO POWER”展开！

早些时候曾在本刊报道过的任天堂 SFC 节目更换服务终于正式启动了。使用双向在线系统的多媒体服务，正式名称为“NINTENDO POWER(任天堂能量)”。9月26日的记者会上，任天堂公司对这一系统作了详细说明。

简单的说，该系统为用户准备了一个小型终端，只要购入一盒可交换文件的专用卡带“SF记忆卡”，即可在此终端写入想要的游戏节目文件。任天堂广告部长今西宏史称“此举旨在使 SFC 活性化。”

从9月30日起，有39款作品将载入终端，写下节目的价格控制在1000－2000日元左右。至11月为止，在线作品已增至100款左右。

主要在线作品包括 CAPCOM 的“街头霸王”、“龙之战士Ⅱ”、“洛克人”系列、KONAMI 的“恶魔城X”、“伍佑卫门系列”、“Q版沙罗曼蛇”、“心跳纪念品”、CHUN SOFT 的“不思议迷宫”、“弟切草”、任天堂的“超级大金刚系列”、“超级马里奥系列”、“火炎之纹章系列”、HUDSON 的“桃太郎系列”、HUMAN 的“超级摔角”、“职业足球”等。









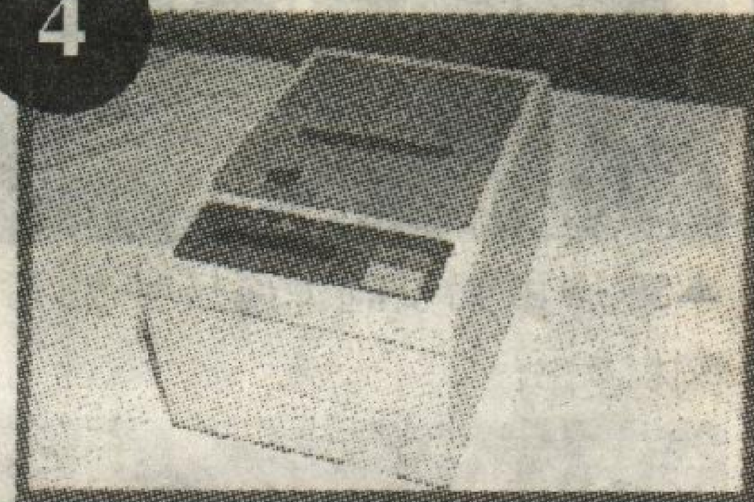
“NINTENDO POWER”操作流程

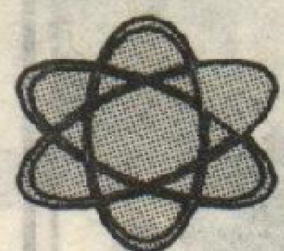
①将自己的 SF 卡插入终端机。
②输入想交换的节目序号。
③写完节目后，拿着单据到柜台交款即告完成。
④终端内的节目将由店员进行增设及更换。

1


2


3


4




“恶魔召唤师”将制作电视剧

ATLUS 在 SS 上发售的游戏“真女神转生·恶魔召唤师”，将由东京电视台制作电视连续剧。

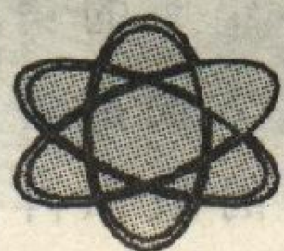
剧情方面将以游戏为基础，主人公设定和世界设定及原作的气氛均会于剧中再现，全剧共分13集。



绝异的气氛将会完全再现！



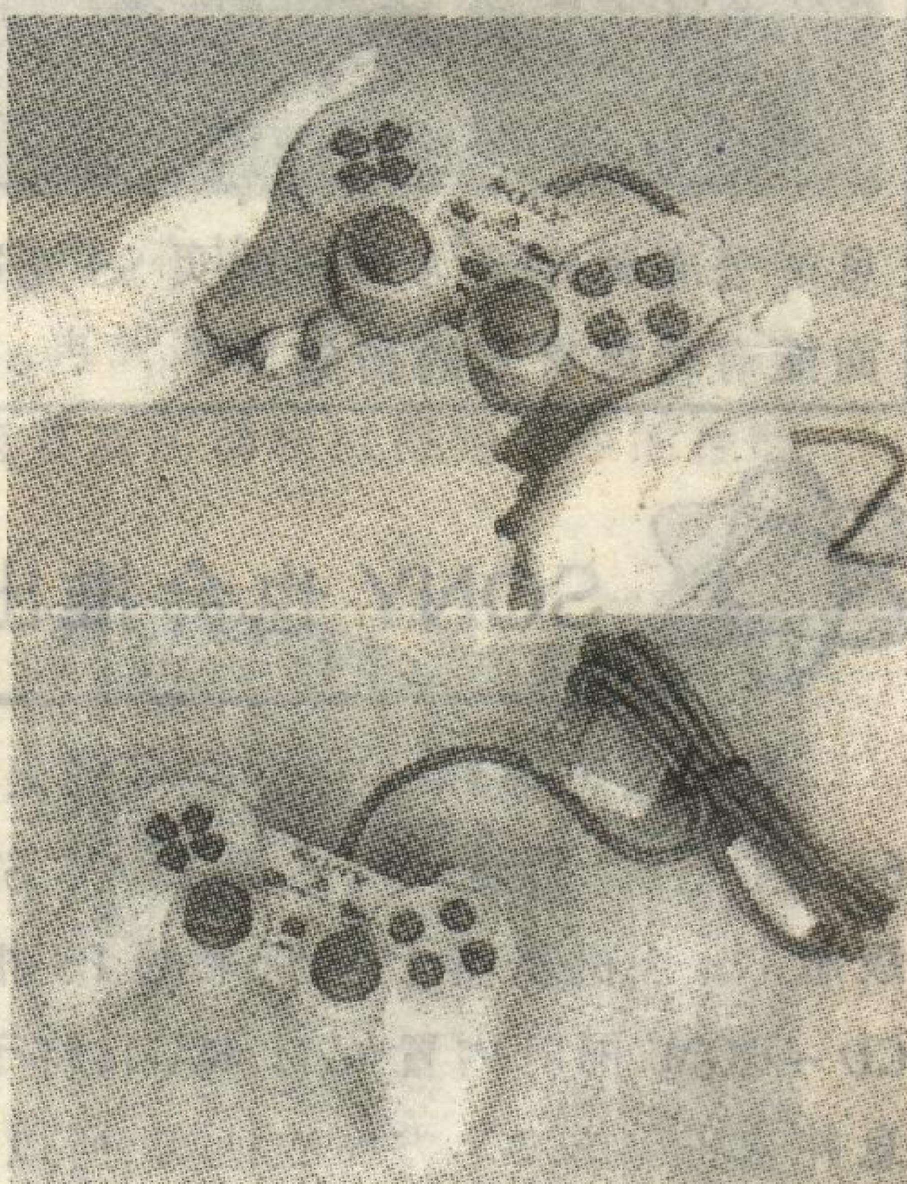


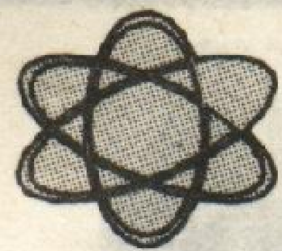


PS 将推出新的震动手柄

SCE 推出了两款不同的震动手柄，该手柄对应 PS 主机，名为“DUAL SHOCK”，发卖日为11月20日。

这两款手柄比今年春季曾推出的 PS 震动手柄性能上又有所提高，最大特点在于可体现各种震动感，如走路、格斗、被击中等等。手柄外型小巧，握在手中的感觉非常舒适，操作起来相信会更为简便。





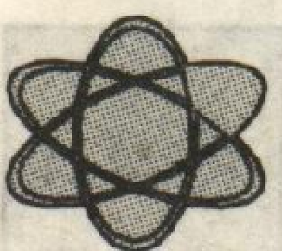
饭野贤治将设立新会社!?《游戏之惑星》制作发表会

WARP的饭野贤治社长将设立新的游戏制作会社，该新会社名为“日本游戏社”。

别吃惊，以上文字并不是真实的，他是9月30日开始每日放映的专题节目——《游戏之惑星》中的内容，该节目于每周星期二0时55分至1时55分播出。



该节目内容是饭野贤治任新会社的社长，会社中还有6位女性担任游戏的企划、开发、发卖等事物。参与者中还有人气音乐制作者ピエール泷，他们在一起配合会创造出怎样的游戏呢?



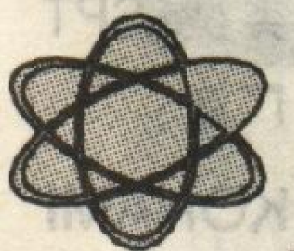
《街头霸王 EX 2》正在开发中

在今年的“AM SHOW”中，CAPCOM公布将会于98年春季推出《街头霸王EX》的续篇，但目前仍属于开发阶段，所以展会中只有宣传片放映，而游戏画面却未能公布。在已公开的的资料中，人们可看到新角色“七濑”及部分人物设定稿。此外，还有消息称CAPCOM将会利用《街头霸王3》中的人物去制作《街头霸王EX 2》。

CAPCOM对SEGA的MODEM 3基板十分感兴趣，所以新作有可能会利用该机板来制作，这样一来《街头霸王EX 2》如有移植计划的话，那目标便只有一个了！



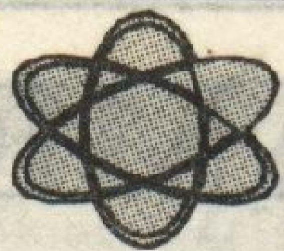
一旦使用MODEL 3基板，《街头霸王EX 2》便会被SS所独占，但令人怀疑的是究竟移植度会有多高?!



《街头霸王 3》又会出新版本吗?

《街头霸王3 2nd IMPACT》是对《街头霸王3》进行改良后推出的版本，但在“AM SHOW”中CAPCOM却公布了一些不知名的宣传片段，画面上打出了“3rd”的字样，难道这会是“街霸3”的一个新版本吗?目前还不清楚。



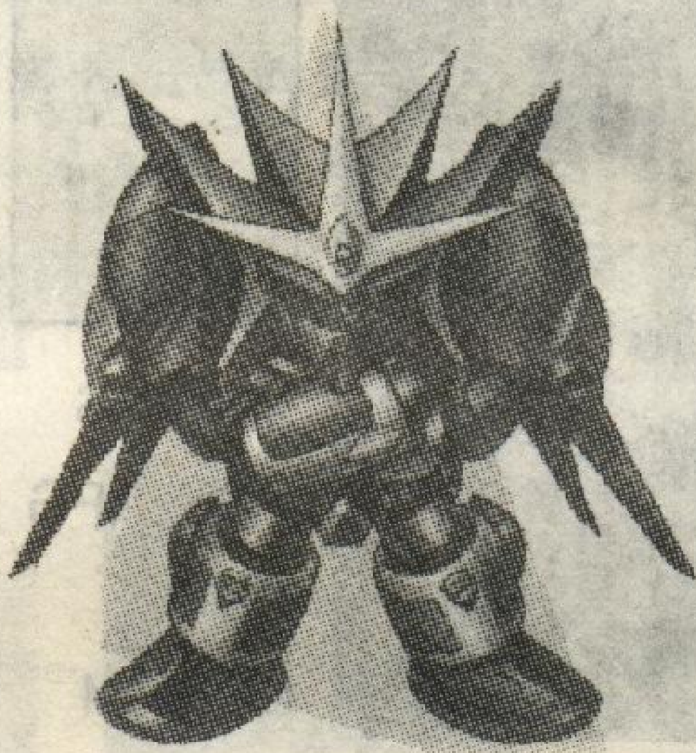


关于《超级机器人大战 F》的“完结篇”

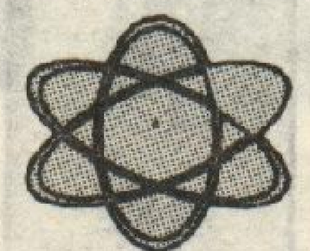
《超级机器人大战F》因容量过大，被迫分为两集推出，“完结篇”预计97年冬发卖，在该篇中将会有大量的新角色登场，其他著名的机体以及隐藏人物也会亮相，气势十足，称得上是“机器人”系列中最壮大的一部。

“完结篇”与“F”之间衔接自然，以伊迪安登场而激化战争为题材，在“FINAL OPERATION”中更会解开机器人大战世界的谜。

《完结编》预定一条路线将有35话，全部约有70话，内容超过《F》和《S》。资料承继方面《F》的爆机资料将可以完全承继到《完结编》之上，而且大家可以储存多过一个爆机资料。而就算你没有《F》的爆机资料，《完结编》也已准备了多个包括了各主角和两系列故事、级数高而没有用过钱的样版资料，让新玩家可以自由改装爱机玩下去。

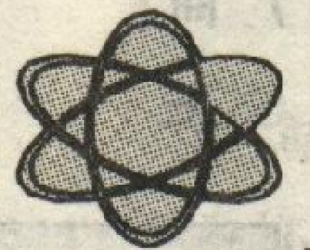






97年1月至今软件销售累计 TOP 10

名次	游戏	厂商	机种
1	最终幻想Ⅶ	SQUARE	PS
2	达比赛马	ASCII	PS
3	最终幻想战略版	SQUARE	PS
4	SAGA FRONTIER	SQUARE	PS
5	口袋妖怪(赤)	任天堂	GB
6	口袋妖怪(绿)	任天堂	GB
7	IQ大挑战	SCE	PS
8	宠物蛋	BANDAI	GB
9	啪啦啪啦啪	SCE	PS
10	皇牌空战2	NAMCO	PS



海外街机排行榜

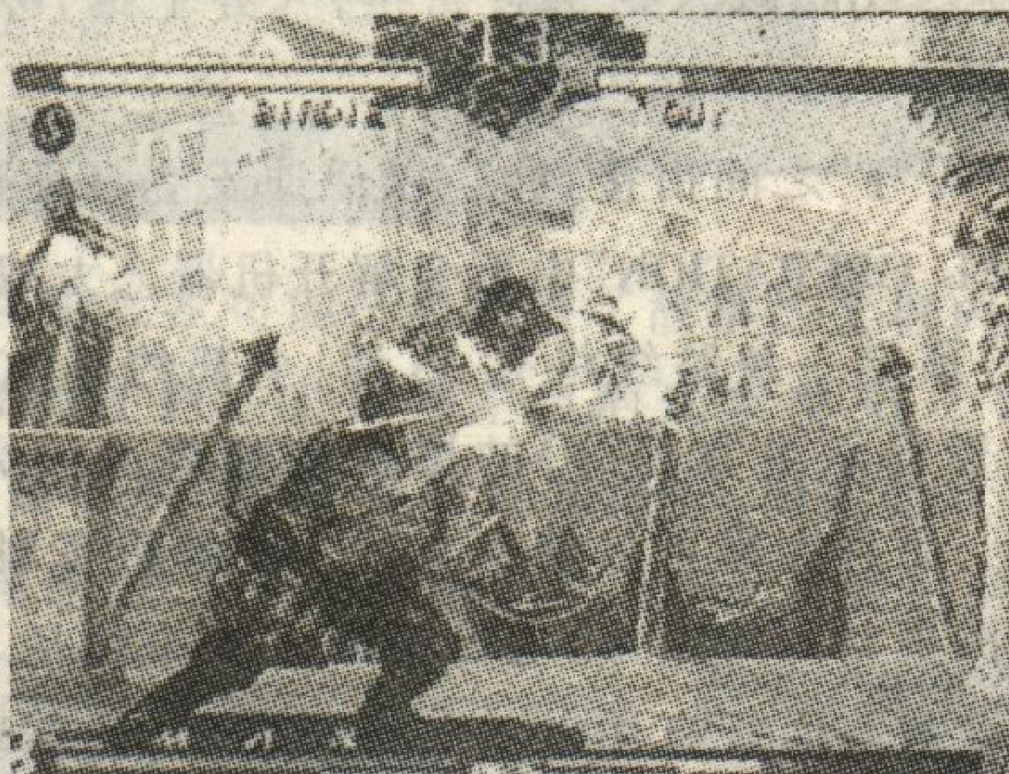
1	VR战士3	SEGA	6	最终马王	NAMCO
2	VR足球2	SEGA	7	格斗之王'97	SNK
3	铁拳3	NAMCO	8	美国英雄对街头霸王	CAPCOM
4	恶魔救世主	CAPCOM	9	失落的世界	SEGA
5	电脑战机	SEGA	10	死亡之屋	SEGA

在排行榜中，SEGA占了大多数，希望SS能尽快移植这些大作，而且内容不致“缩水”!

日本 GAME 热作排行榜

10月25日发布 TOP TEN TOP TEN

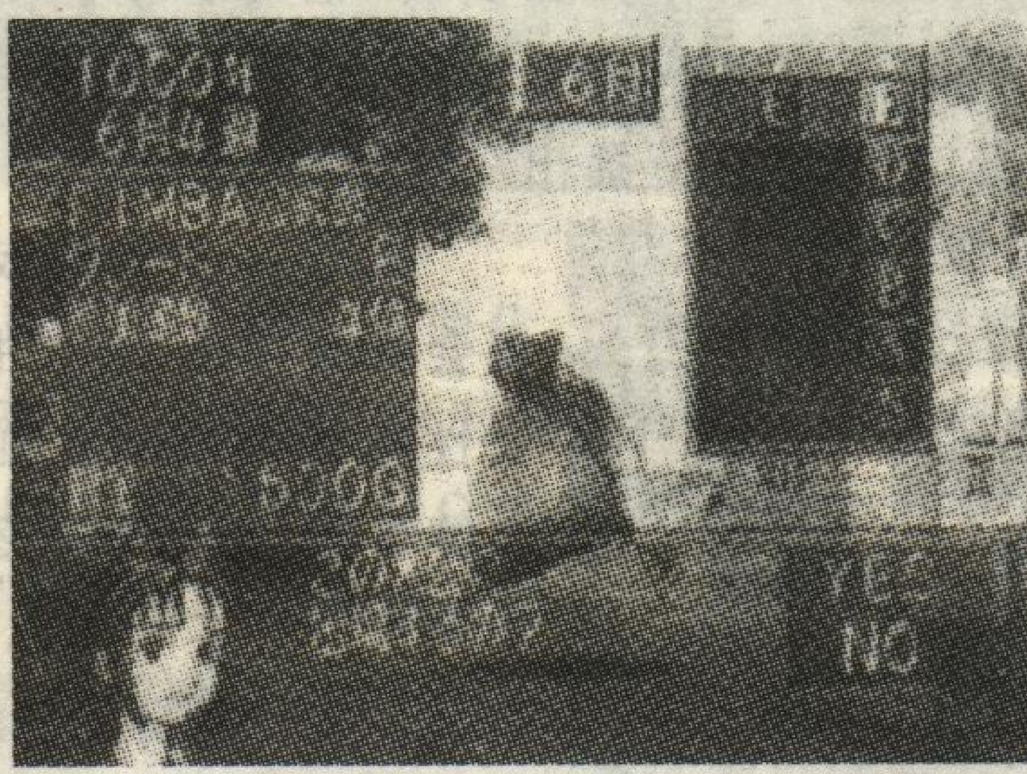
1



街头霸王合集

机种:SS
类型:ACT
厂商:CAPCOM

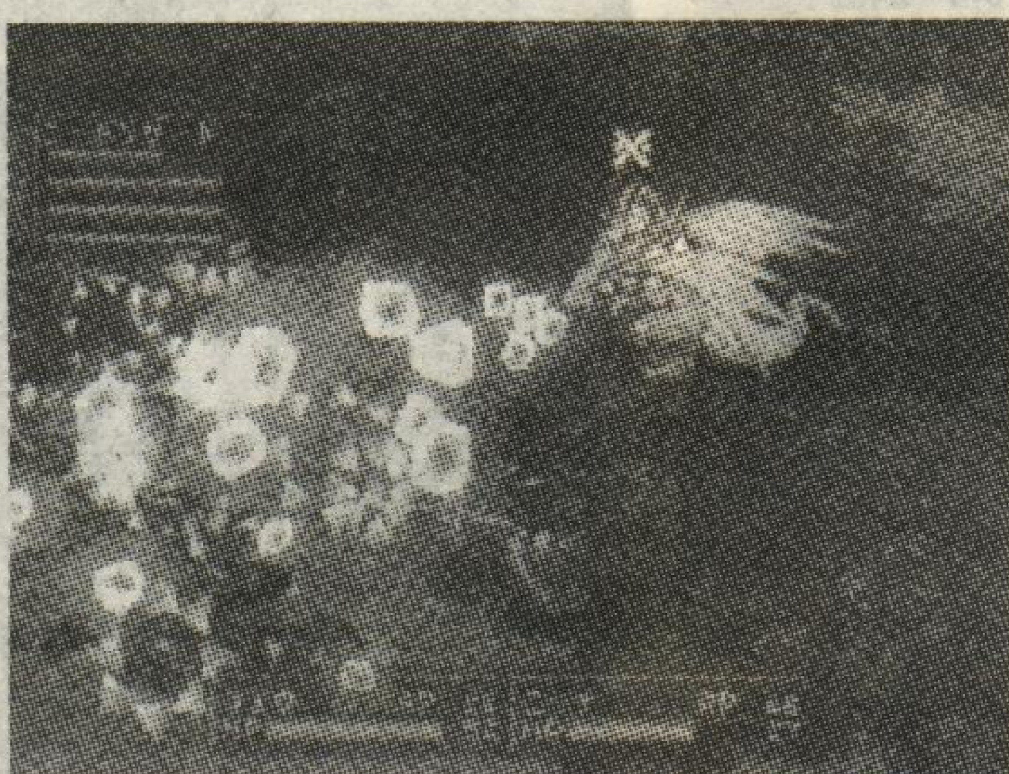
6



怪物农场

机种:PS
类型:SLG
厂商:TECMO

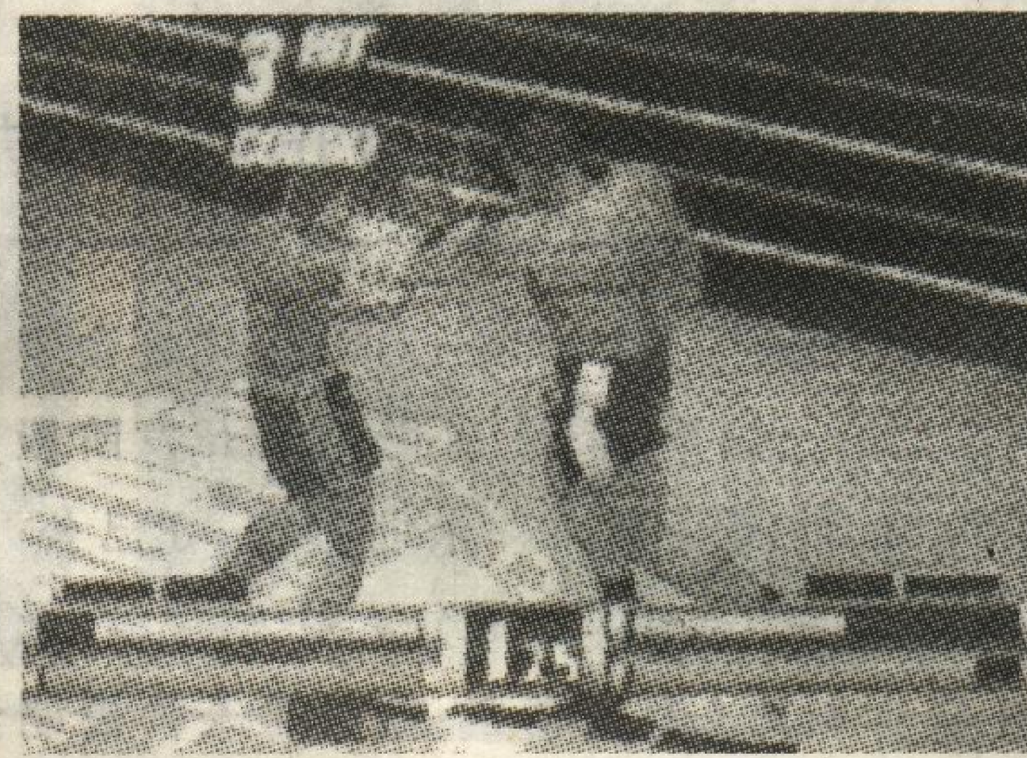
2



龙之战士3

机种:PS
类型:RPG
厂商:CAPCOM

7



K-1格斗技

机种:PS
类型:ACT
厂商:XING

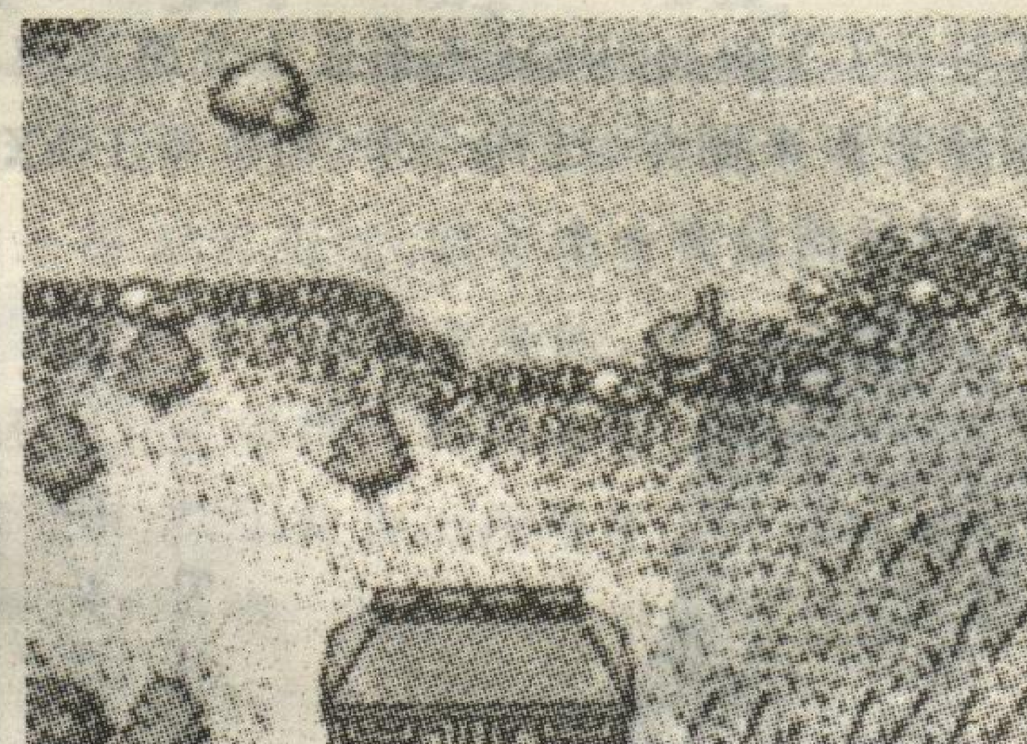
3



口袋妖怪

机种:GB
类型:RPG
厂商:任天堂

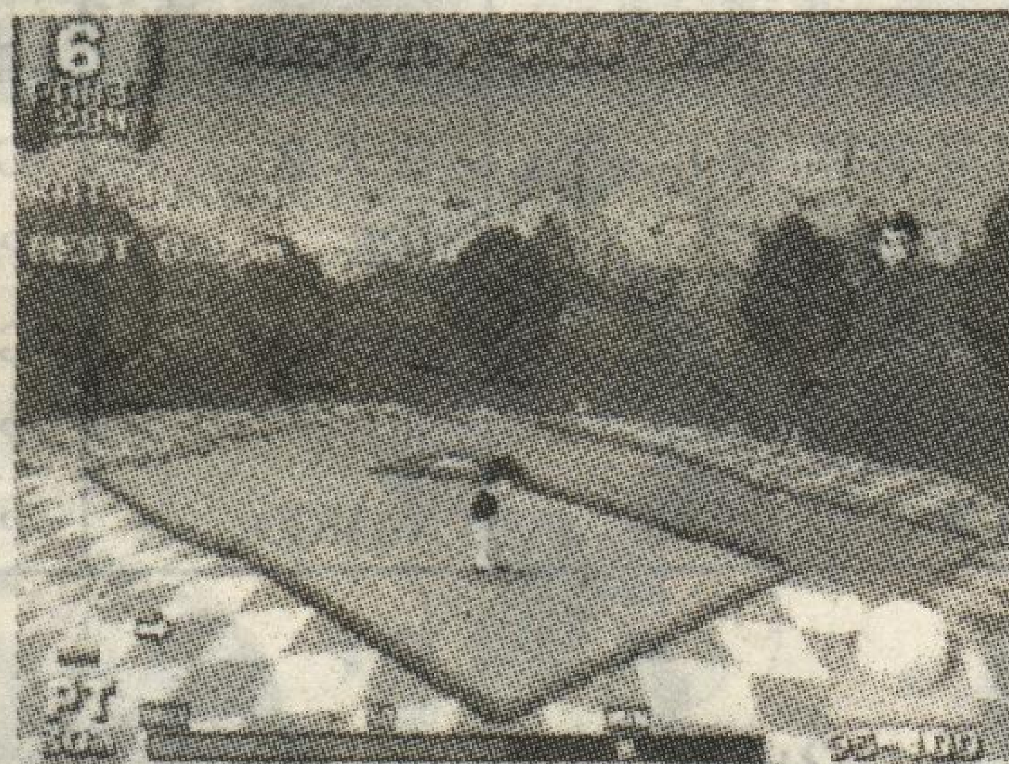
8



钓鱼3

机种:GB
类型:SPT
厂商:PACK IN SOFT

4



高尔夫

机种:PS
类型:SPT
厂商:SCE

9



实况足球3

机种:N64
类型:SPT
厂商:KONAMI

5



实况棒球'97开幕版

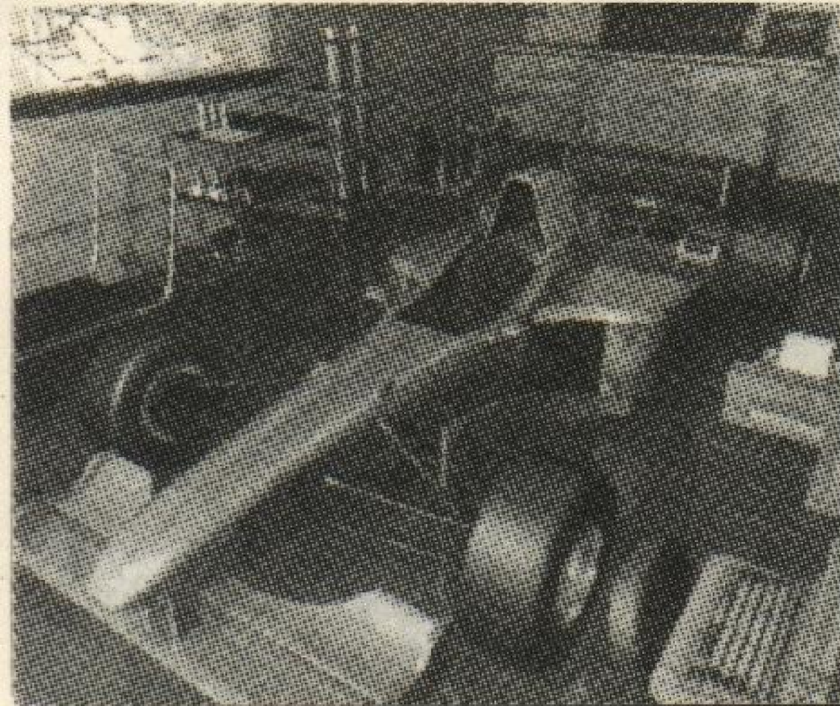
机种:GB
类型:SPT
厂商:KONAMI

10



达比赛马

机种:PS
类型:SLG
厂商:ASCII



模拟运营——赛车 1997



一款极为新颖的模拟育成游戏。

类型:SLG
媒体:CD-ROM
厂商:COCONUTS
发售日:11月6日

责编/E·T

目标是成为最优秀的车队经理

这本是一款PS上的经营型游戏，因其系统比较新颖在当时博得了众多好评，在众多玩家的呼声下，此游戏终于决定移植给土星。从游戏名称来看就知道是一款经营类型的模拟游戏。玩者要通过自己的智力来组建一支超强的F1车队。并且通过各式各样的比赛使自己的车队逐渐壮大起来。游戏中你不但要对赛车进行开发与测试，而且还要与一些知名的选手签定合同，还有一些管理上的项目，这些堆积如山的工作推在你面前。而游戏者要在这众多的工作中逐步地使自己的车队日渐强大。



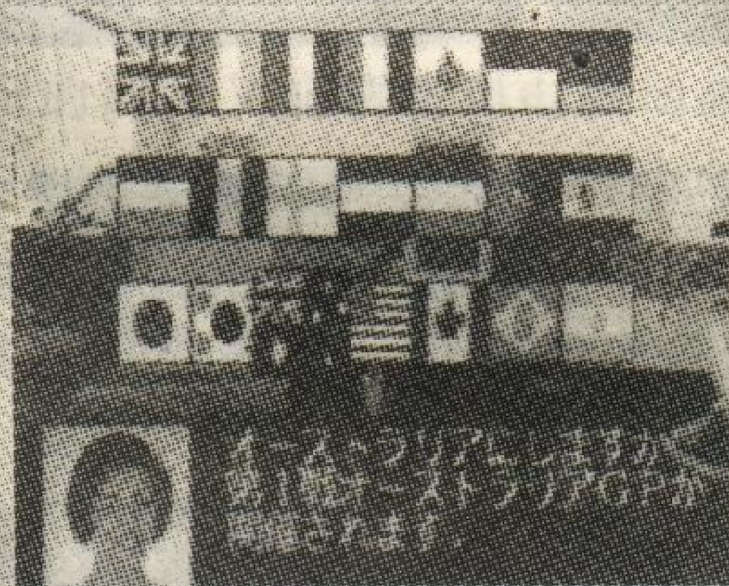


率领自己的车队夺取世界联赛冠军

通过各国的国旗来组成自己的车队

玩者也就是车队的经理首先的任务是车队名称的设定，以及本车队的国籍，是类似基础建设的项目。车队在国籍的选择面上十分广，主要是世界上F1赛车发达的国家共有21个。由于开始你的资金不是很多，所以在国别的选择上要尽可能选择交涉金额较低的地方。当交涉成功后，你就可以进行其它的工作了。





设计新型的车体制作原创赛车

在组队设定终了后要进行的是车体的开发。由于开始可供选择的车型很少，所以赛车基本上是要你来开发的，当一辆赛车开发成功后，你要对它的各部分的性能进行测试。在测试阶段如发现不好的地方，要马上改进，以达到比赛的要求。最后是对赛车进行测速，这些事情如都圆满完成赛车才可以投入使用。





对赛车的各部件进行强化开发

当一部车诞生后，由于要适应不断类型的赛事，所以就要对车体各部件进行强化。如车体的引擎、油料、轮胎以及驾驶系统这些都要进行改进。不过这些项目的开发是需要时间的，在这段时间内你要尽可能地挣取金钱以满足车体的不断升级。在通过不断地改良后，你可以得到更强的赛车。





顺利地通过初赛和复赛最后目标夺取总冠军

一轮比赛共分16站，由于这16站的主办国家各异，所以要使用适当的车型进行比赛，在赛中多听一听选择提供的情报是很重要的，当你取得了这轮的冠军后，等待你的便是来年新一轮的挑战，由于这时新赛车已开发成功，所以取得总冠军就在眼前。







FALCOM CLASSIS



FALCOM 传统中的三款RPG在土星上诞生。

类型:RPG
媒体:CD-ROM
厂商:FALCOM
发售日:11月

责编/E·T

继梦幻之星后的又一款经典游戏合集

FALCOM 是日本著名的游戏厂商,她在电脑上制作的英雄传说系列以家用机的伊苏系列有着十分高的知名度。在次世代盛行的今天,FALCOM 把她的经典系列以合集的形式推出,使广大玩家能够保留以往的回忆。三款游戏的名称分别是 Xanadv、伊苏、英雄传说。这三个都是当时电脑游戏的精品。这次的土星将再现当时的风貌。





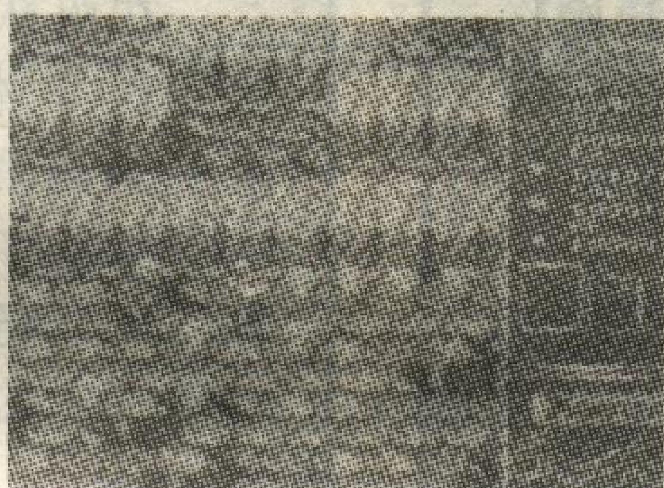


这三款经典游戏你是否熟悉呢?

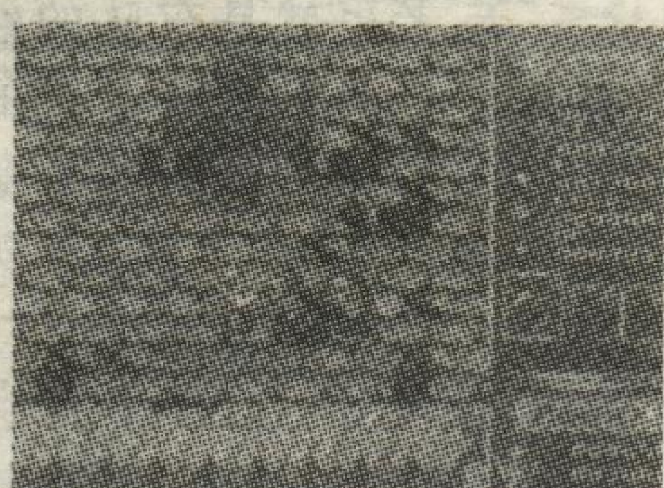


英雄传说

84年11月发售。游戏的主要目的是铲除不断作恶的巨龙。由于游戏设定的自由度较高,所以在当时博得广泛的好评。此游戏也是系列的第一作,是一款解谜要素极强的A·RPG,游戏中要在巨大的平面迷宫中与敌人作战同时还要取得重要的宝物,是一个需要相当智力才能完成的游戏。



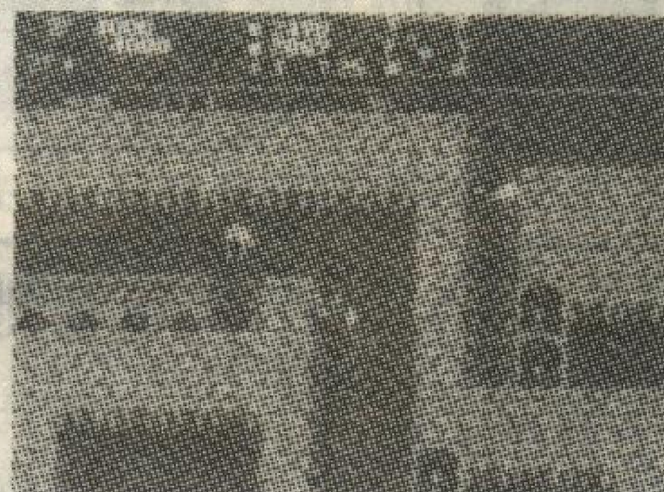






Xanadv

85年10月发售,在当时创下了个人电脑游戏40万份的发售纪录,游戏中首次尝试使用了物价等级概念。各种道具以及武器装备都有等级。在游戏中出现了罪恶值的设定,当罪恶值有太高时就要去教堂忏悔,如罪恶太高是会对游戏的进程发生不利的影响。另外有不同等级的钥匙才能打开迷宫中各式各样的门,所以收集各类钥匙也是十分重要的



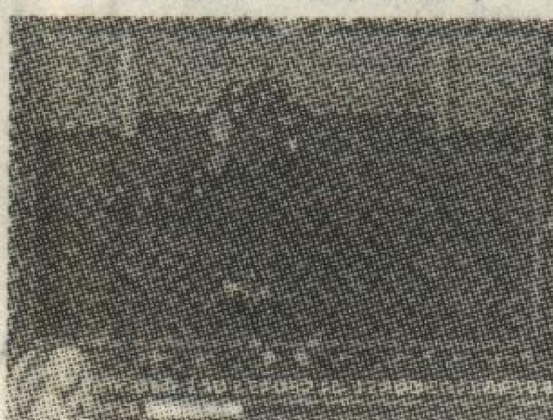






伊苏

87年6月发售是 FALCOM 划时代的动作 RPG 游戏,被以后移植到各类有用主机上。由于游戏中情节起伏感强烈,所以被称为故事性极强的一作。这回的版本是当时的电脑版,但加入了一些原创的要素,而且画面以及人物肖像也重新绘制。最重要的是游戏中汉文较多,这对看不懂日文的玩家多少有些帮助。游戏再现了伊苏世界的风貌,一些十分熟悉的设定依然没有改变,相信十分容易上手。









巫师冒险——复仇者



新诞生的巫术系列冒险游戏的新篇。

类型:AVG+RPG
媒体:CD-ROM
厂商:SIR-TECH
发售日:97年秋

责编/E·T

巫术系列的新一代冒险游戏

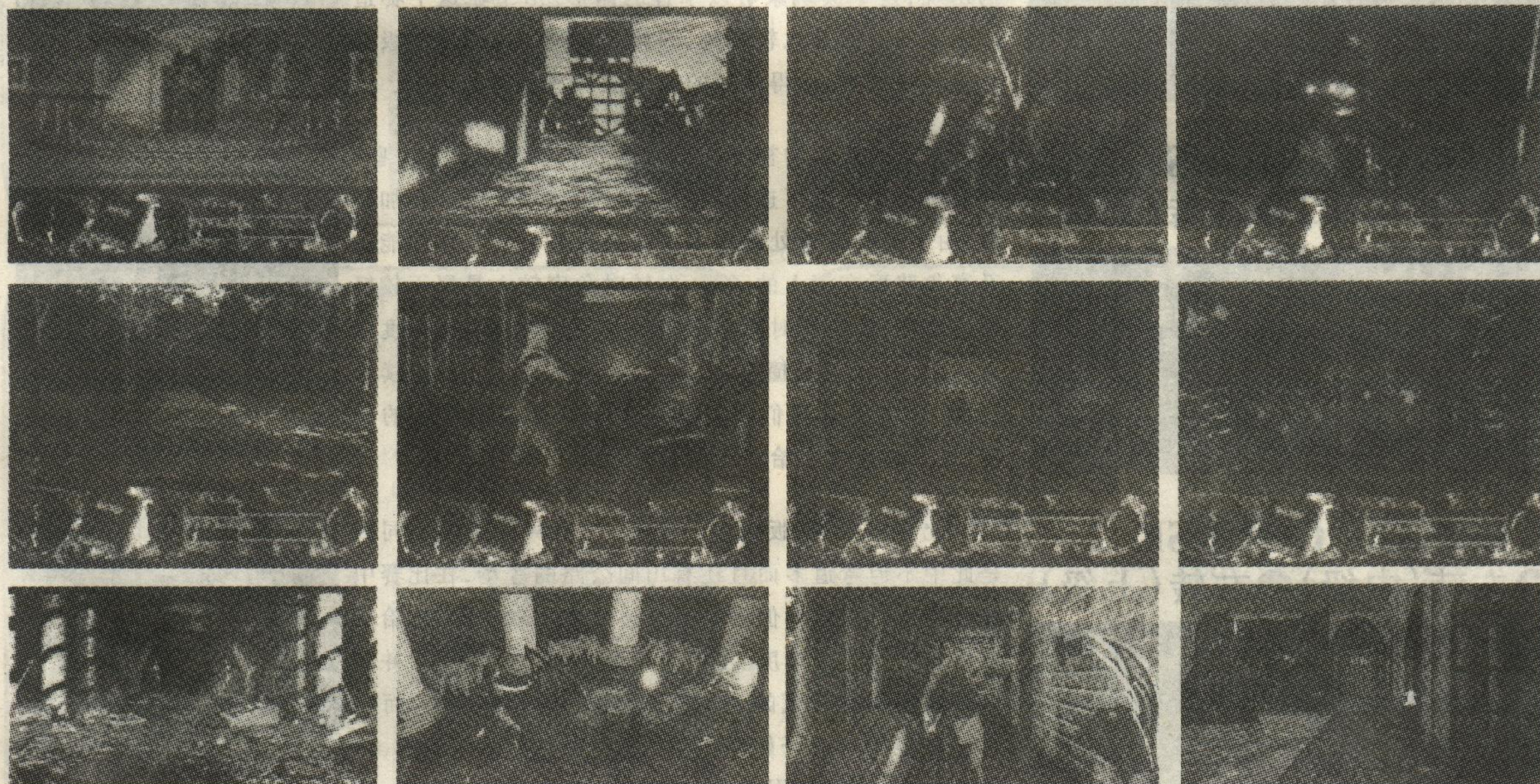
当今天的玩家沉迷在各式各样的3D游戏中时,大家可否想到开创3DRPG游戏的始祖吗?不错!是"巫术"系列。由于"巫术"系列开始开创了以3D为视点的新型RPG,所以无论当今的3DRPG多么精彩,"巫术"系列的诞生是功不可没的。从个人电脑到当今的家用游戏主机都可以看到这个系列的身影。而如今她还不断地推出各类型的续集。今次向大家介绍的是以3D作为视点的探索型的RPG,而此游戏是"巫术"系列中极具特色及个性的。

游戏的主线仍然以解谜形式出现。而谜题的重点也会在冒险的途中陆续登场,由于加入了冒险要素,所以此游戏一改以前的多人形式,游戏中只有一个人去进行探索,移动时不用说就知道是以3D视点表现,当主角遇到各类新情报时,画面上会有不同的窗口出现为你提供资料。有游戏进程中,你会遇到不同的人物与怪物,这些事物的登场或多或少地与你冒险目的有关,因此可不要错过给你的情报哟!

在冒险中巨大的危机正等待着你

由于游戏描写的是剑与魔法的世界,因此冒险途中你会了解到代表着古代文明的各种有趣的传说。而对这些古代文明宝藏的探险就是你的任务。随着游戏不断的深入你会了解到更多的事情,而遗迹中各样的敌人也会疯狂地阻止你的前进,打倒他们你人得到经验值以提高能力。在此有一点向大家说明,由于敌方的角色中有魔法系与格斗系之分,所以打败不同类型的敌人会使你提高不同的能力值。也就是说你如果想提高魔法力则必须击败魔法系的敌人,这样才能提高你魔法经验的积累。当你击败魔力极高的敌人时,你的魔法力会有质的飞跃。看来大家在练级时要特别注意能力值的搭配提升。

游戏的各类背景画面大多是以静止CG形式出现,但在重要事件出现时会加入相当精彩的CG动画,不但如此就连与人物对话时都会有CG动画出现。大家在玩的同时又能领略到电脑动画的风彩,真是不错!



WIZARDRY · WIZARDRY · WIZARDRY · WIZARDRY · WIZARDRY



SUPER GT 24



著名街机游戏的完全移植版，魅力十足！

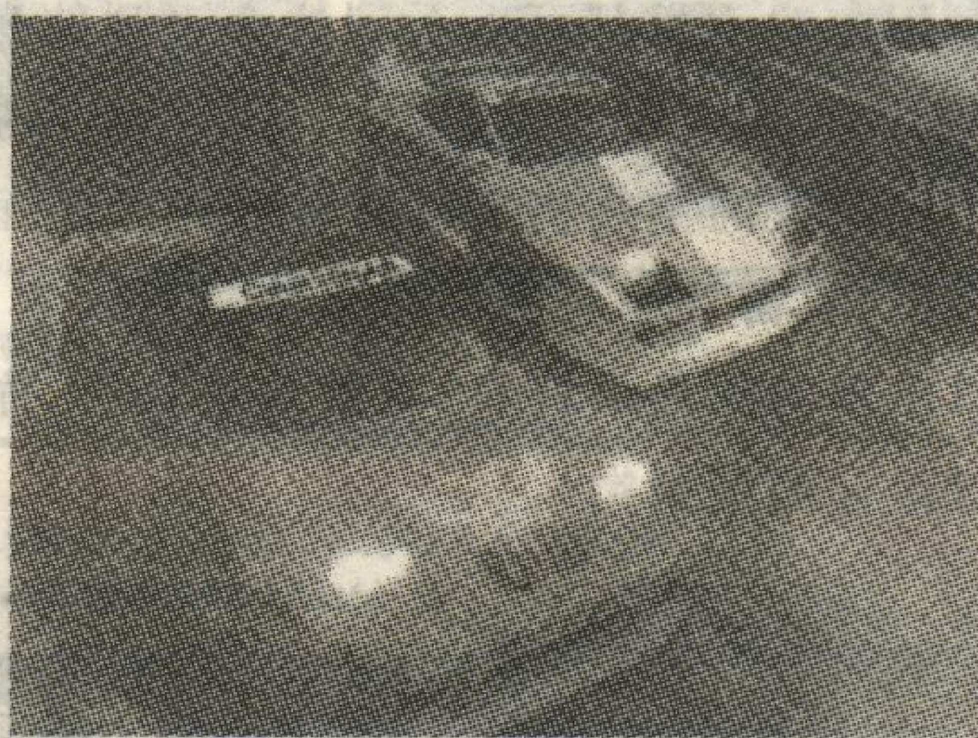
类型：RPG
厂商：JALECO
媒体：CD－ROM
发售日：12月

责编/E·T

游戏是街机的完全移植版，街机版是去年就已登场的。由于其超级的马力与速度博得了众多的好评，因此在日本很多玩家都希望将这个游戏在家用机上移植。这次 JALECO 应广大玩家要求为土星移植了这个游戏（奇怪！为什么 PS 版没有）。游戏中各赛车的速度与马力都会给你极大的震撼力，其中引擎最大马力为 600 马力，最高的车速超过了 300KM/H。大家可以想象一下这种风驰电掣的感觉。另外在游戏中加入了耐久力的概念，各种车辆在行驶时大家可以从画面的右下角看到耐久力数值的变化，这就使得我们在行驶时不能一味的冲撞，而是要凭借绝对的技术实力取胜。土星版在原街机的基础增加了一些原创要素更使得游戏可玩性得以提高。

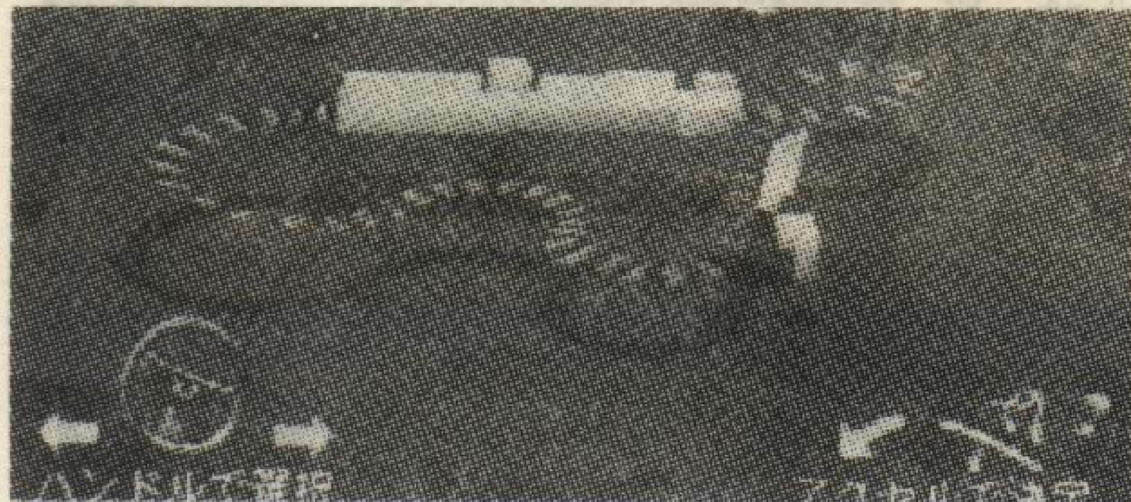


游戏中玩者可以在 6 台赛车中选择一部来进行比赛，比赛路线共有 3 种，分别是短程 1 种和长程 2 种，而各路线又分左加与右回两种模式。所以也可以说是共有 6 种赛道。在赛车行进中天侯以白昼、夕阳、黑夜的形式不断变化。各种天侯都有极细腻的表现。在街机版中出现的 4 台赛车这次被完全收录，并且同时追加了 2 台土星版原创车型，这 6 台赛车各有其性能，准备把握赛车性能与赛道之间的微妙关系是到致胜的关键所在。

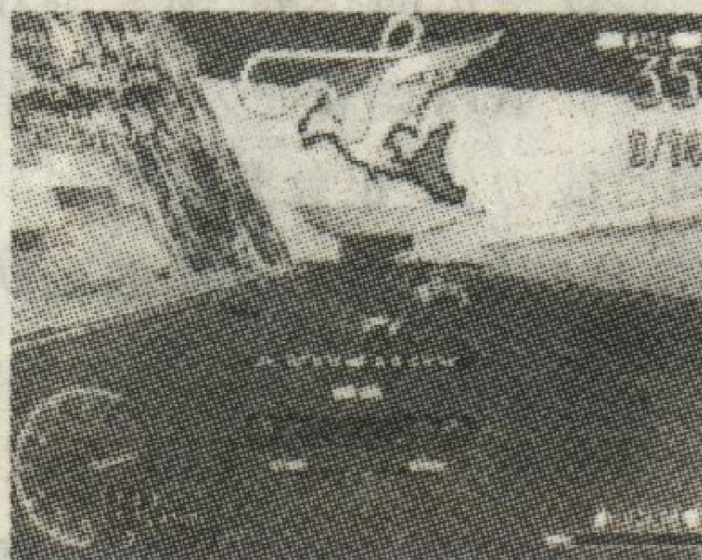


三种不同的赛道你更适合哪一段呢？

SHORT COURSE
●左转（初级）●右转（中级）

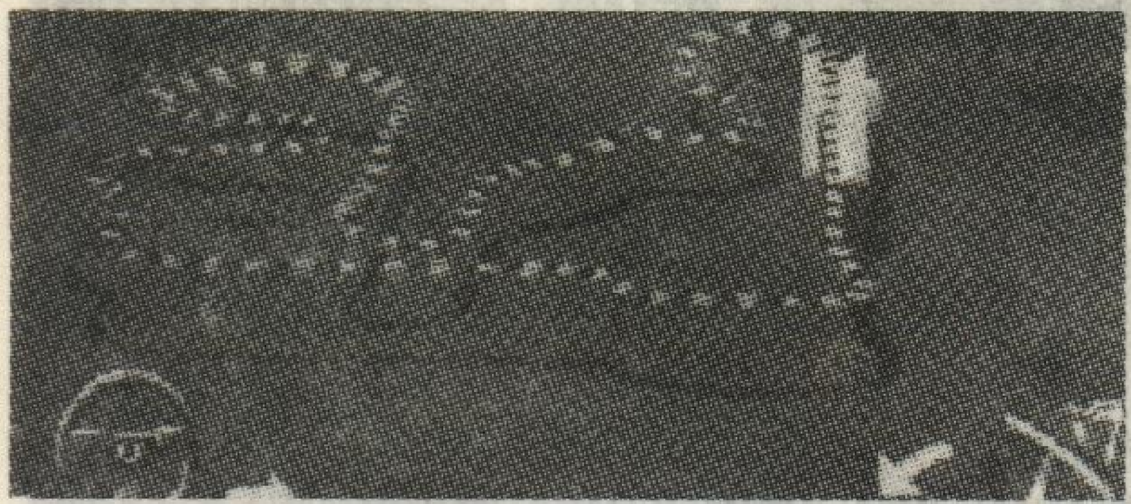


在这个赛道中转弯处有大约 30°的倾斜角度，还有一些立体交差的路段出现，而我们就要在这样的场地下跑大约 5 圈的距离。由于转弯处有倾斜角度的设计，因此大家不必担心因转弯不当而撞车，这也是为初玩者而设计的。但是不同于此点的右转设计则并没有倾斜角度的出现，是中级玩家可以掌握的路形。由于在这个赛道中出现的路面都比较宽阔，因此无论是初级或是中级都比较容易掌握，取得优异的成绩应该不成问题。

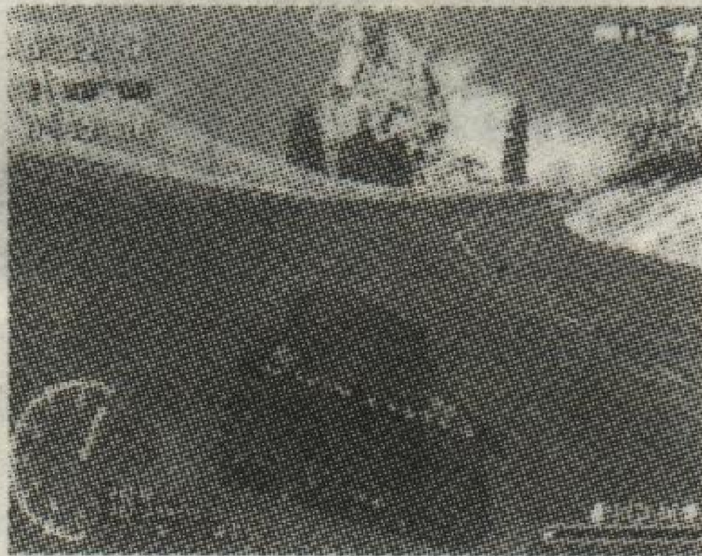


It is easy

LONG COURSE 1
●左转（中级）●右转（上级）

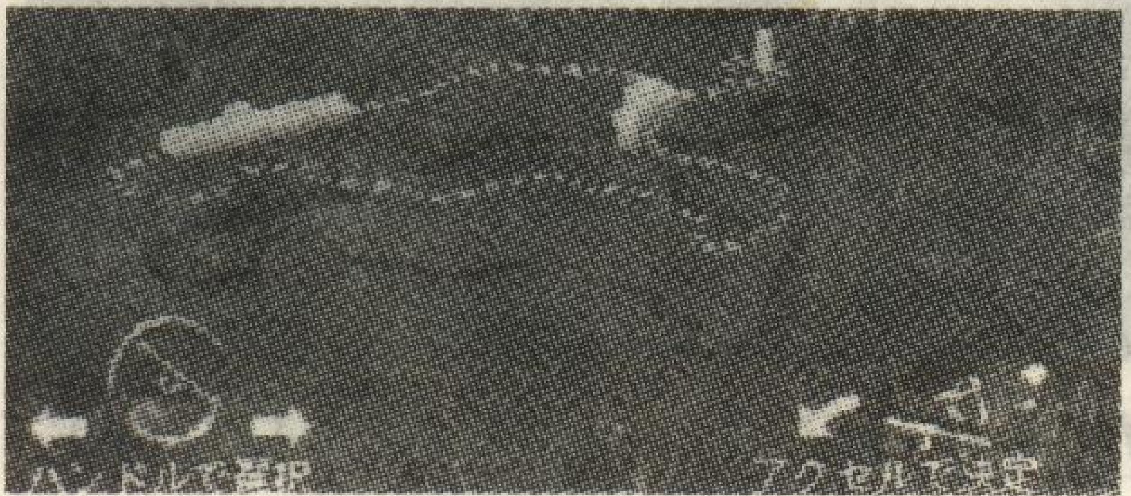


属于长赛道的初等模式但比前一种要稍复杂一些，在此路段中出现了连续转弯的路段，使得行使时更加刺激。由于连续转弯处的增多这就要求我们对车体性能以及赛道路形有深入的了解，左转时角度较大是属于较轻松的路段，而右转时不但弯道增多而且转变时的角度相对减小，是很容易撞车的。因此在这种路段下要连续开三圈，这就要求我们要时刻注意车体受损伤程度的状况，过多的碰撞会给总成绩带来不利的影响。



It is normal!

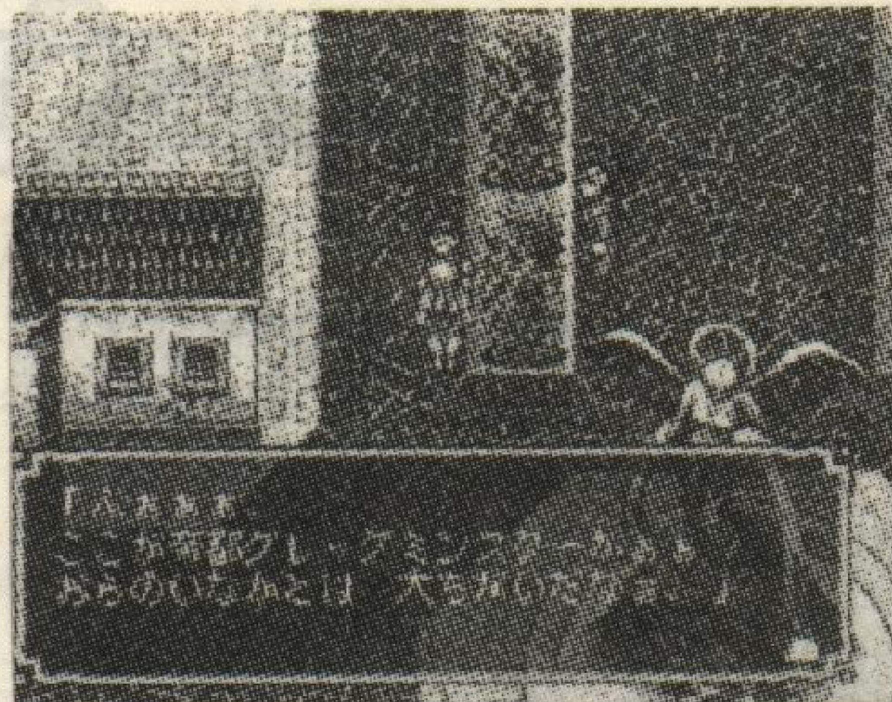
LONG COURSE 2
●左转（中级）●右转（上级）



此赛道是 SS 版独有的模式，与上两种路段不同的是此中不但弯道多而且还有山间公路的登场，在比赛中穿过隧道时景色不但昏暗而且道路亦比较狭窄，这给比赛增加了很高的难度。左转时弯道、隧道、山间公路并存但路面还算比较宽阔，弯道的角度也还说得过去。而在右转时连续弯道开始增多，弯道的角度也不尽相同，路面开始变得狭窄，因此在转弯时减速是十分必要的。虽然比赛有些困难但经多加练习后亦会成为高手。



It is hard!!



幻想水浒传



著名RPG游戏的移植版本，其原创要素十分多

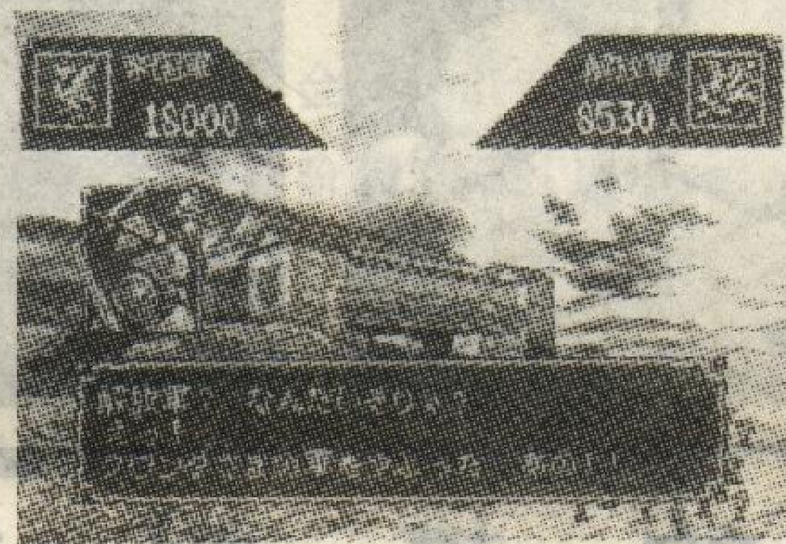
类型：RPG
媒体：CD－ROM
厂商：KONAMI
发售日：今秋

责编/E·T

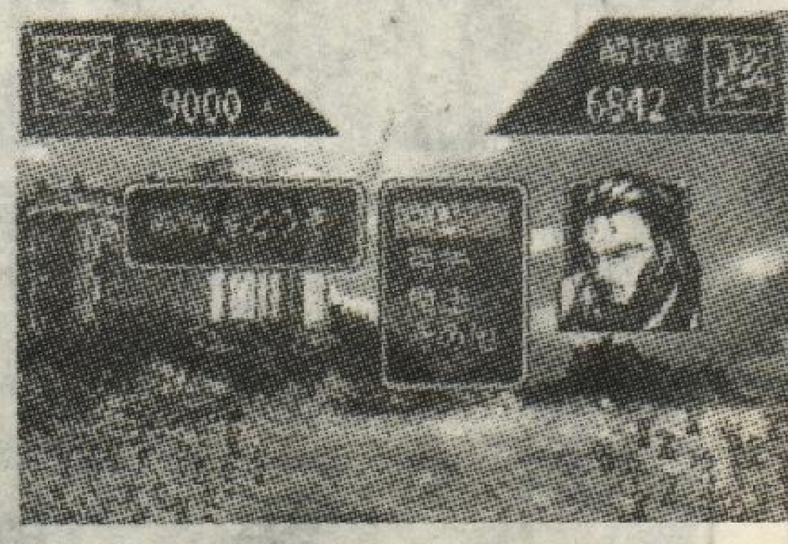
在早些时候KONAMI就公布了此游戏移植土星的计划，但一直没有其开发画面，现在厂家终于公布了一些开发画面，这里出现了画面便是SS版的。现在，KONAMI正在以完全移植为目标地锐意开发中，由于当时PS版在RPG不多的期间引起过很大反响，所以这次的SS在原有的基础上作了一些变更，而且还加入了一些只有SS版才出现的原创要素。游戏的故事同PS版一样，这里不再介绍了，这里向大家说明的是一些SS版新追加的内容。

因为游戏在大局上没有多大变化，因此可以说是完全标准地移植在PS版。在画面表现上无论是地地图画面还是村庄内房屋的布局都有了少许改良，而在细致的画面表现上与PS版几乎完全一样。战斗系统并没有改变，PS版的战斗方式被完全忠实地移植下来。各种重要战事与特定的战斗方式也基本上被沿续下来。没玩过PS版的玩家这回可以在SS上领略一下此游戏的乐趣所在。在作战画面上由于硬体特性的不同因此多少会有些变化，但这并不影响作战的整体性。只有在细微的地方略比PS版显得粗糙一些(如果有人不满，按本人建议不如等玩WIN95版，画面应该不会令才兄失望，请不要在这时品头论足)。

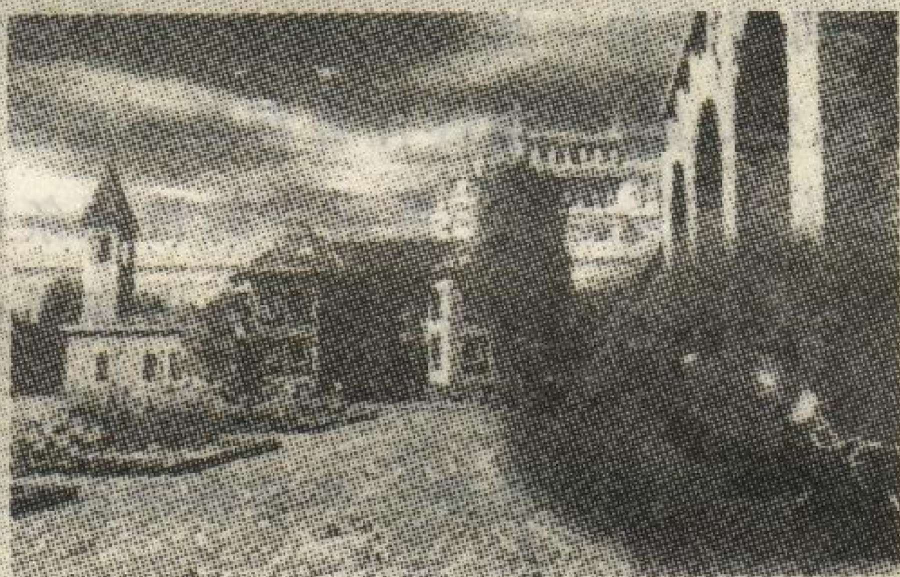








OPENING MOVIE



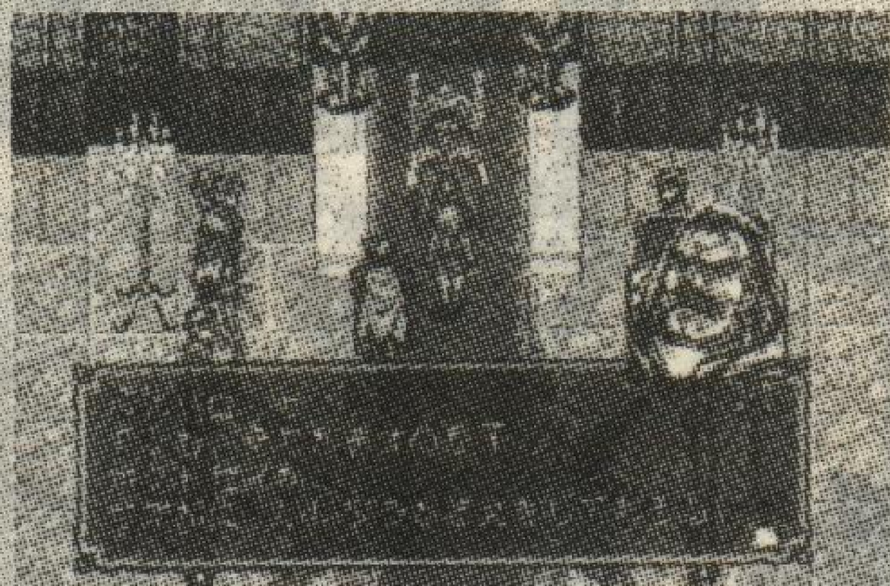
SS版加入了新制做的片头动画，由于SS与PS在播放动画上有一些差别，所以这次开发人员尽量使SS版的画面能够达到与PS一样的品质。从已经公布的动画片段来看，其素质十分之高，不愧游戏中“幻想”的名称。

大本营



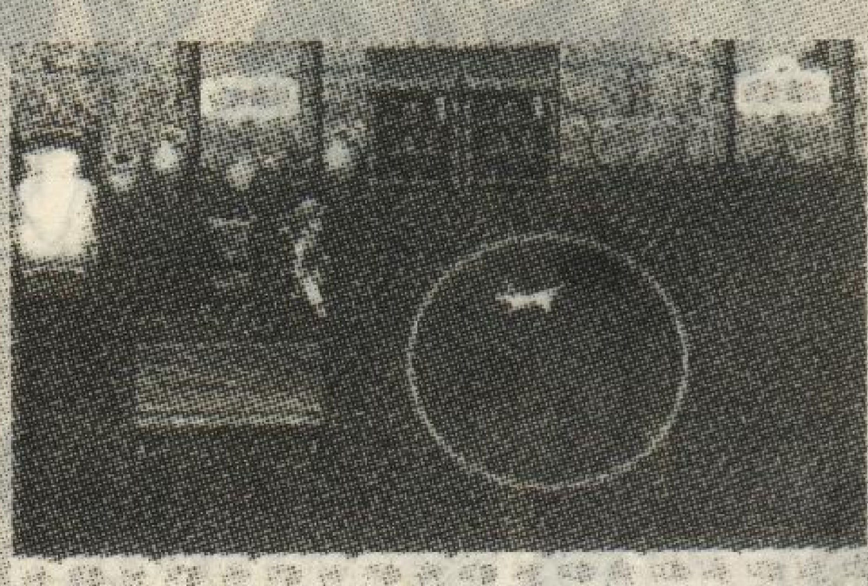
在游戏中，主人公可以把收集到的同伴放在被称为“大本营”的地方。由于在PS版中不能上场的同伴是无法升级的，而要把这些人全部都训练几乎是不可能的。而这回的SS版在大本营中就有斗技场，这样，我们那些不能上场的同伴可以在此地进行修练。

追加的剧情



在PS版中，主人公收集同伴的数量与“水浒传”一样共有108位。而在SS版中这个数量仍然健在，但是由于原创要素的加入使得我们在这些同伴的收集时会有不同的方法，而这些方法与PS版是有区别的，看来PS版收集人物的方法在SS版中只是完全适用的，具体的方法要到游戏面市时才能知道。

新增加的迷你游戏



在PS版中出现并博得众多好评的迷你游戏，在SS版中也有出色的表现，但是以往那些迷你游戏被完全重新制作。另外在迷你游戏中居然有一种类似养成宠物的类型。而这个游戏还利用了SS本体中的时针机能，看来SS的此机能为游戏的制作带来了广阔的选择空间。



银河公主传说——优奈 3



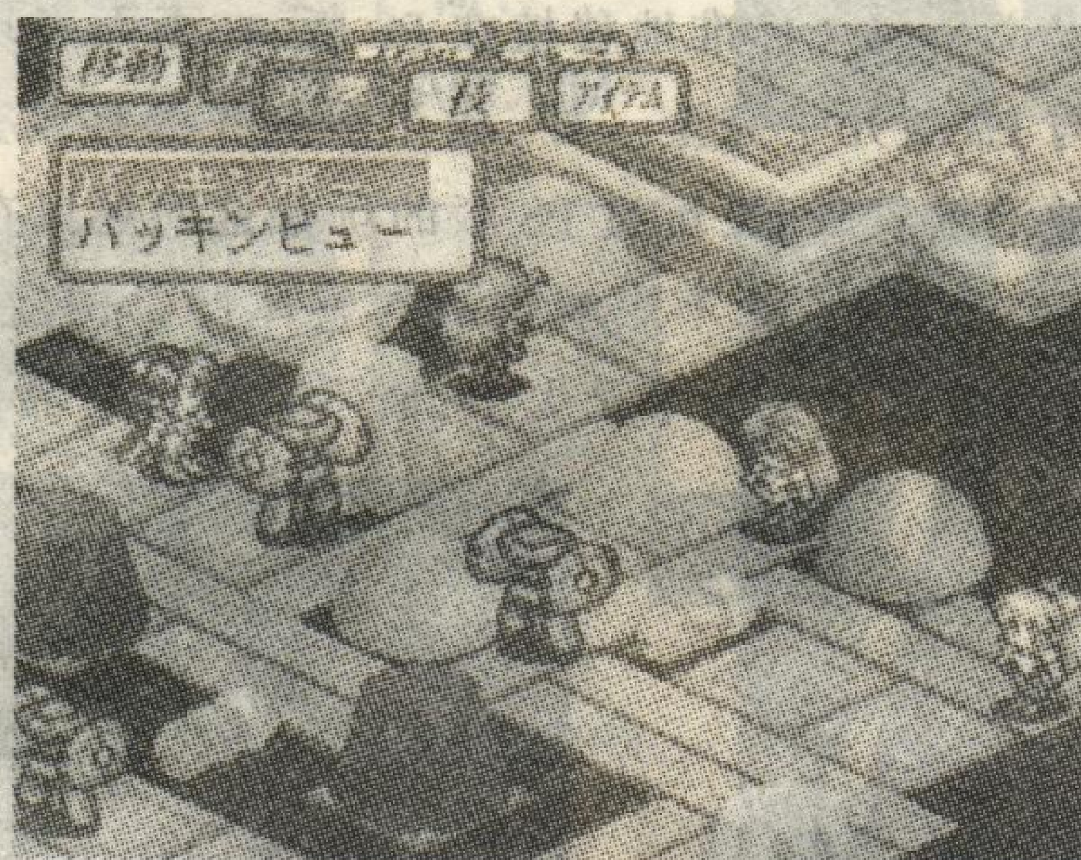
游戏是动画版的延续，也是系列的最新故事。

类型：SLG
媒体：CD－ROM
厂商：HIVDSON
发售日：未定

责编/E·T

看到游戏名称大家可能已经知道了故事的大概内容了。不错！此系列最先在 PC－E 上推出了两代，也曾在 PC－FX 和 SS 上推出过。即便没有玩过 PC－E 系列主机的玩家在 SS 上可领略过此游戏的精华所在。这个的《优奈 3》还是以明贯美加监督并且由 HUDSON 制作。由于是“优奈”系列的最新作，因此游戏一改以往 AVG 的形式并且以十分流行的 SLG 来表现。游戏中几乎包括了所有过去出现的角色。就连在动画版首次出现的希妮这回也来到游戏中。喜欢“优奈”的玩家一定很满足吧！



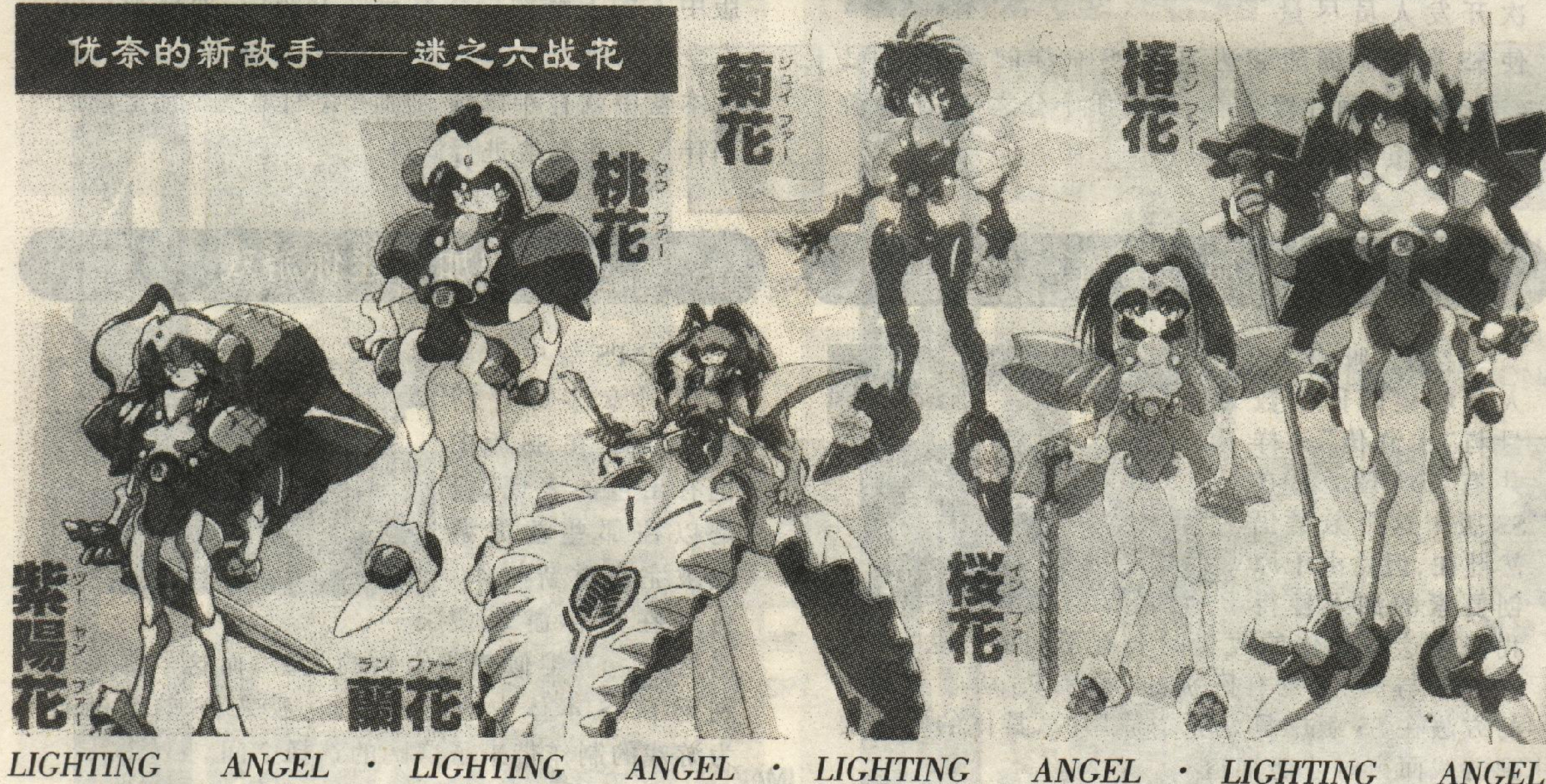




战 略 性 较 强 的 模 拟 游 戏

游戏的故事背景发生在最新一辑的动画版之后(没看过也没有关系并不影响玩游戏)。优奈与好友尤莉得知来自未知帝国对人类的威胁后立刻召集同伴与之抗衡。游戏以清版型 SLG 构成而关与关之间则附加一些 AVG 形式，其中会有不同的选项出现，但这并不影响游戏的主线，只是对各角色的能力会发生影响而且也可能会出现分歧路线，最终任务都是不变的。优奈一方的人物多达几十人但这些人也只有 8 位可以上场作战。在作战中由于并不是关关把敌人全灭，还有一些附带的特别条件，所以只要花点脑筋才行。游戏虽然以 SLG 形式表现，但并不是回合制。各单位的行动顺序以角色的敏捷度来定，因此会出现角色连续行动的可能性，所以如果对各角色的行动力不加入重点培养的话在战斗中是很辛苦的。而各角色都拥有不同特性的必杀技，这也是你要选择的因素，当作战胜利后，电脑会对你作出评价同时亦会得到不同数量的金钱。游戏的冒险部分插播一些动画来提高游戏的乐趣。

优奈的新敌手——迷之六战花



LIGHTING ANGEL · LIGHTING ANGEL · LIGHTING ANGEL · LIGHTING ANGEL



超级阿特拉斯之星



是一款不同寻常的格斗游戏

类型:格斗 ACT
媒体:CD-ROM(扩充RAM对应)
厂商:SUNSOFT
发售日:未定

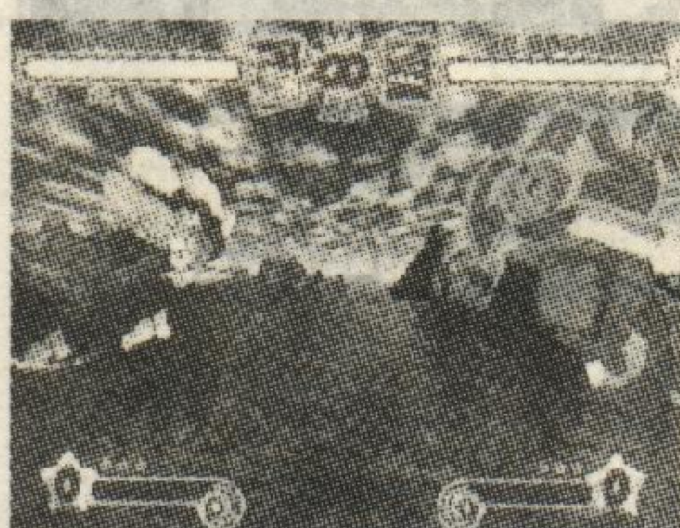
责编/E·T

发生在异世界的不寻常战斗

LONG LONG AGO……造物主创造了美丽的"阿斯特拉世界",在这个世界中气候环境以及生态平衡都在良性地循环着,这里所有的种族也是统治这个世界的人们都有着奇异的飞行能力,由于有此能力使得"阿斯特拉"更加美丽富饶。在这个世界中流传着一个神奇的传说,那就是如果谁能得到"阿斯特拉之星"的力量谁就能得到永远的幸福,而这颗幸运之星也是世界的守护神。于是围练着幸运之星世界上8个国家都派出了最强的武士通过比赛来证明谁才是"星"的拥有者。一场惊天动地的大比赛就此拉开了序幕……

游戏的特点是每位角色都拥护的飞行能力,因为不是在地上格斗所以系统与以往的格斗游戏不同,而在招数上也采用了极为简单的设定,如必杀技不用繁索的指令,只需按固定的两个键即可。这对于不擅长格斗的游戏的人来说是一大喜讯。

LETTUCE



从外表看就知是一个很酷的少年,同时十分热忠冒险是中部国家的第一英雄。

PERSONAL DATA	
●出身/中之国	●性别/男
●职业/冒险家	●身高/176cm
●年龄/19岁	●体重/69kg

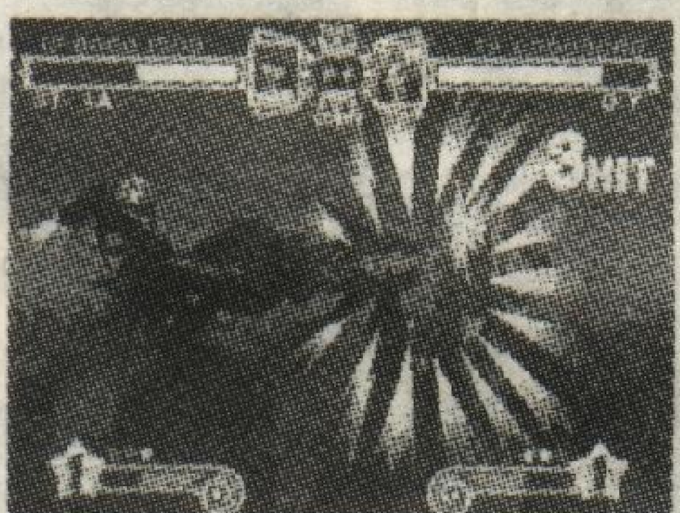
MARON



居住在空中神殿的天使族成员,是个丘比特型的人物,其必杀技十分浪漫。

PERSONAL DATA	
●出身/空中神殿	●性别/女
●职业/天使	●身高/161cm
●年龄/16岁	●体重/42kg

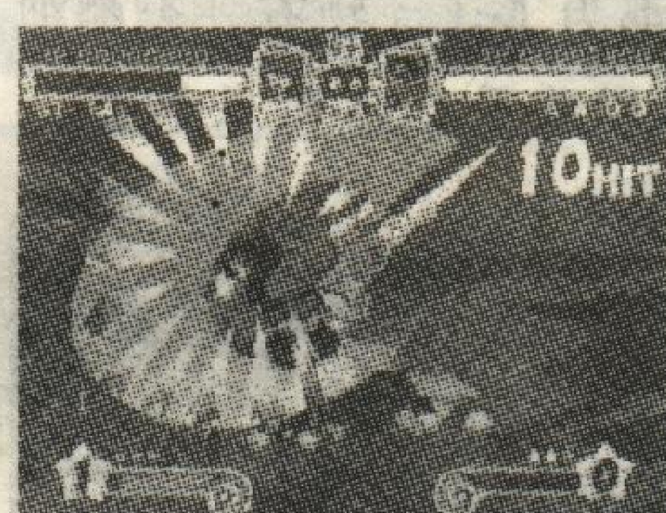
FOOLY



暗黑街的干部,有着冷酷的性格,是个恶魔式的人物其通常攻击就具有连续特性。

PERSONAL DATA	
●出身/黑之街	●性别/男
●职业/干部	●身高/201cm
●年龄/不明	●体重/78kg

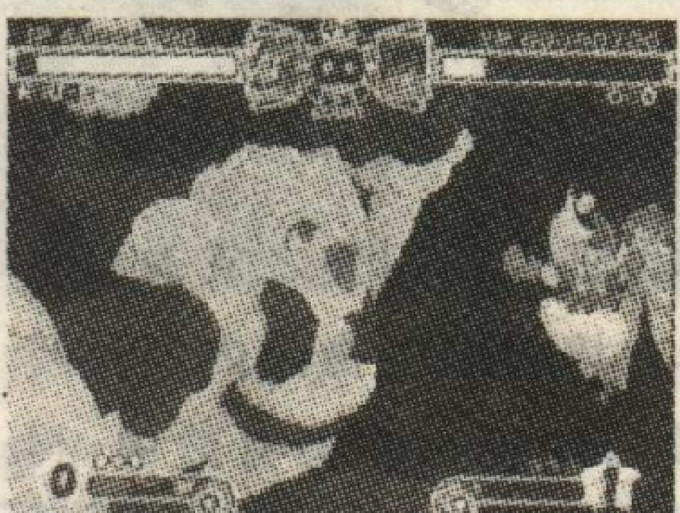
SAKAMOTO



继承了鬼之血的人,极富正义感,东部国家的第一勇士,其必杀技多为乱舞系。

PERSONAL DATA	
●出身/东之国	●性别/男
●职业/警官	●身高/196cm
●年龄/30岁	●体重/90kg

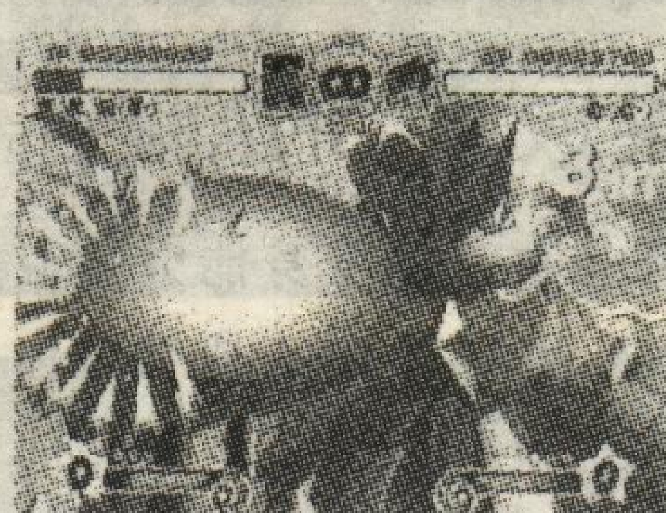
ROUGE



北部国家的妖精,对大自然有着强烈的感情,她的攻击多为冰雪类型。

PERSONAL DATA	
●出身/北之国	●性别/女
●职业/守护者	●身高/131cm
●年龄/10岁	●体重/22kg

COCO



西部都市的王子,十分受国民爱戴同时也是该国的第一战士,远距离攻击是他的特点。

PERSONAL DATA	
●出身/西之国	●性别/男
●职业/王子	●身高/145cm
●年龄/13岁	●体重/51kg

STELLA



居住在森之国中传说的魔女,有大约1000岁是个知识广博的人。

PERSONAL DATA	
●出身/森之国	●性别/女
●职业/魔法使	●身高/170cm
●年龄/1024岁	●体重/51kg

CUPA



幼年时就被称为是天才的战士,在南部岛的部族中具有NO·1的实力。

PERSONAL DATA	
●出身/南之岛	●性别/男
●职业/战士	●身高/232cm
●年龄/不明	●体重/169kg



GAIA BREEDER

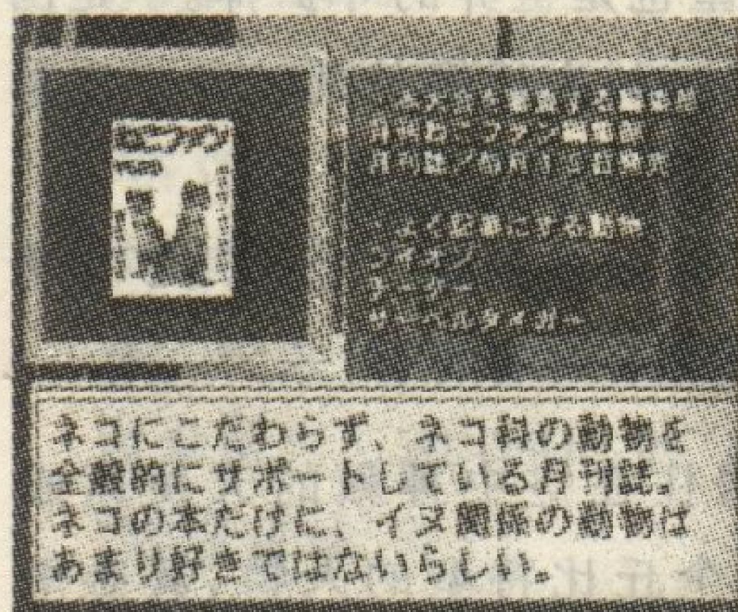


此游戏的目的是拯救未来的生态平衡。

类型:SLG
媒体:CD-ROM
厂商:ASPECT
发售日:97年11月

责编/E·T

游戏是最近十分流行的经营类型,但此游戏不同于其它经营游戏的是你要在收集不同DNA的同时来克隆出新的生命体。当然这是有原因的。在未来的23世纪后半期,由于巨大的陨撞了地球,使得绝大多数野生物种灭绝大多数野生物种灭绝,而生存下来的只有人类(还真幸运)以及一些繁殖能极强的低等生物。面对这样情况世界上各大富豪发起了重建生物圈的设计,目的是恢复自然环境。而游戏者的任务是回到以前的各个时代采集各物种的DNA,跟随你的是一个有着收集动物基因能力的谜之生命体莫比。玩者要利用莫比的能力来恢复23世纪的自然环境。





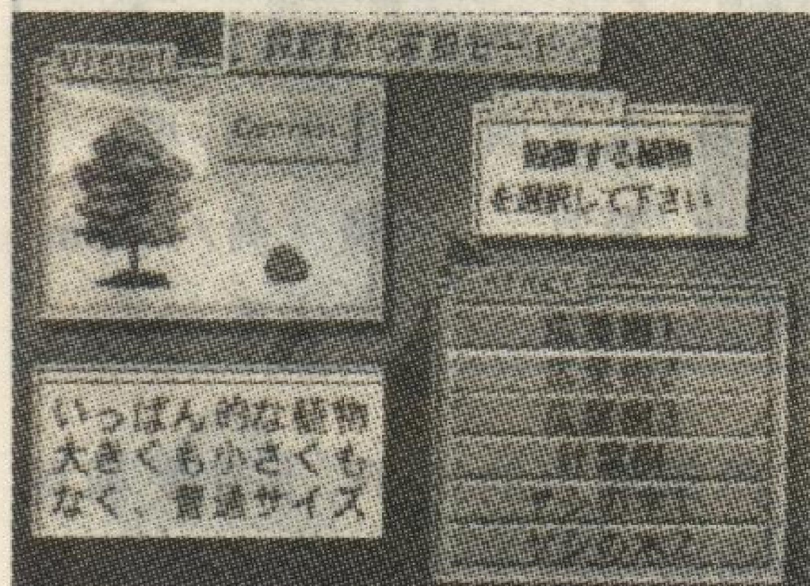


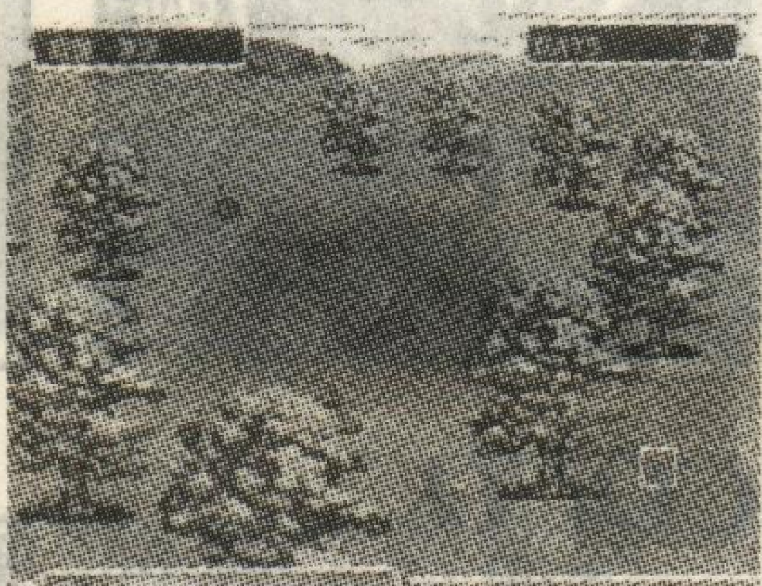


来往于不同的时代使现代的自然环境得以恢复

首先建造适合动物生长的生物圈

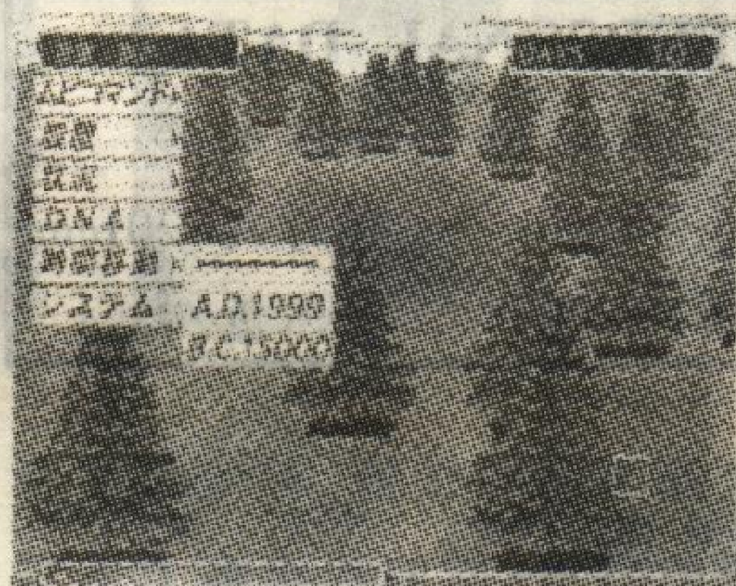
玩者首先要选一块荒地来作为生物圈的基础,然后在这块土地上要铺上草坪周围种上针叶树、阔叶树以及其它植被。在这块土地上你还要放置一引些岩石好让动物能感觉到野生的环境,土地也要尽量呈起伏状。所有工作都为了让动物有一个酷似天然的生活环境,当土地事务完成就可以着手DNA的采集了。

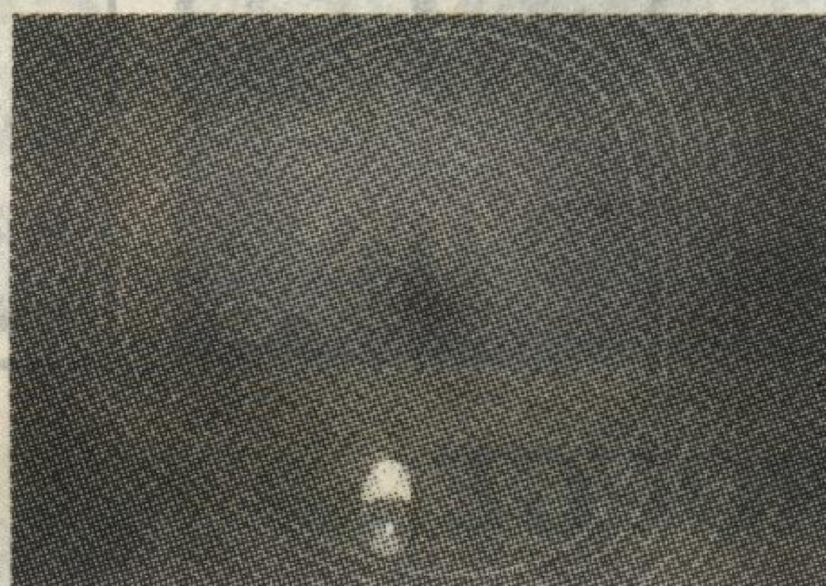




将迷之生命体莫比送往以前的时代

由于当时人类的科技十分发达(但对陨石却束手无策),人们制造了迷之生命体莫比,它可以采集动物的基因细胞。而起光速粒子的发现更使得莫比可以乘时光机回到以前的各个时代来采集不同物种的DNA,当然这个时代必需是物种丰富的地方,而莫比也是有体力限制的过多的工作会使莫比体力低下而导致死亡。正确掌握莫比体能的消耗是很重要的。





接近不同的动物并采取其DNA

当到达过去的时代,莫比就可以利用自己的变身能力来混入其它种群之中同时得到此物种的DNA,当取得DNA成功后你要回收莫比再让它变成别的种类,如比这般就可以得到更多的动物基因,不过在物种的选择上要注意的是一定是环境适应能力较强的才行,不然落后的物种是很快要被淘汰的。



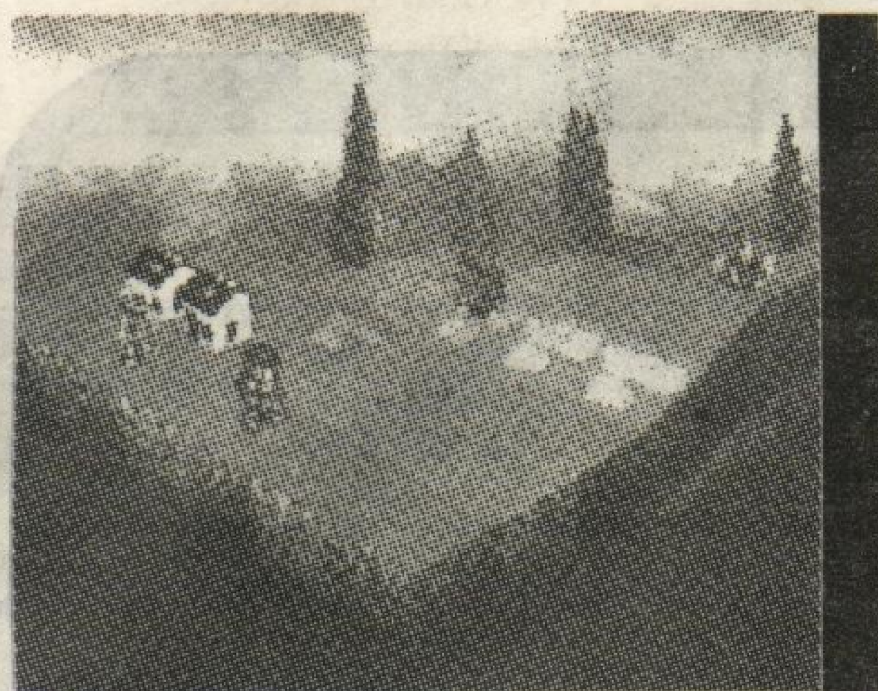


回到现代在生物圈中将动物复制成功

DNA采集完毕后,回到再现对DNA进行复制使之成为新生的动物,再把它们放入生物圈中培养,在培养中生物圈内的环境要保持原始状态,当动物长大后,再放回到现在的大自然中。再有一点是一定要得到大会主办者喜欢的动物以得到丰厚的报酬来维持生物圈的良性发展。







SOLO CRISIS



十分正统的模拟游戏，但故事却十分有趣

类型:SLG
媒体:CD－ROM
厂商:QUINTET
发售日:97年秋

责编/E·T

表里世界的统一是游戏者的任务

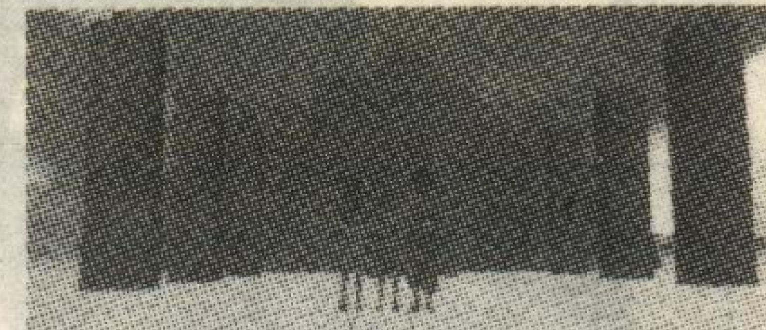
《SOLO CRISIS》这个模拟战略游戏是QUVNTET加SS后的第一个作品，游戏的舞台是一个正反相对的世界，分为由神的仆人所居住的表面及恶魔使者栖息的内部，表面世界高山的所在就是内部世界的深谷还有一个把两个世界相连接的地点，游戏中主要描述天神与恶魔的战争，玩者的目的就要控制神的仆人，打倒恶魔的指导者及破坏恶魔的神殿。















STORY

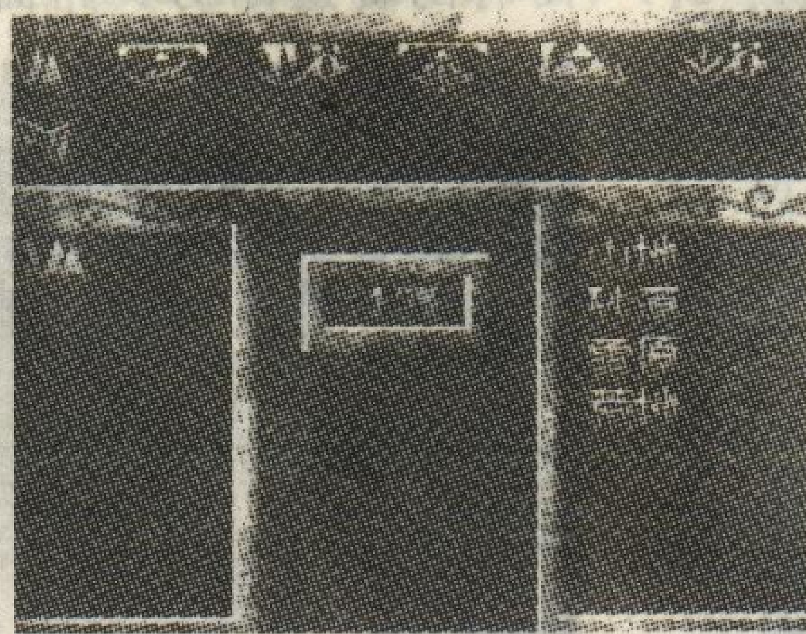
在大地还只是一个时，神把许多恩惠给予了地上纯洁的人们，而人类则在天神恩惠的沐浴下过着太平的生活，但是随着人类数量的增加，一些人的心中产生了污浊的东西，而心被污染的人们对天神有了不敬的举动，他们咒骂天神对人类有太多的限制。

天神有这种情况下为了把不同的人类分开，使大地上只留有清洁心灵而把那些带有污浊之心的人逐放到大地里侧，并且使他们失去了建造家园的方法，而大地里侧是个不安定的场所，这就使得这些人的活极为艰苦。而天神正是要用这种试练要挽救他们的心灵。但是被放逐的人们不但没有改变而且开始咀咒残酷的命运，并且在心中产生了恶魔(天神好笨!为自己树立强敌)。而恶魔给予了这些住人魔物的形态，并且教会了他们建筑坚固的家园的方法。

由于领悟到这样并不能改变这些人的命运，天神开始了一系列换救计划(哼!现在才开始真是过份)。神在表世界中选出了一位神的代表与恶魔抗衡。而另一方，恶魔也选出自己的代表与天神对抗，到底世界最后将由谁得到呢?

游戏的系统十分容易学握



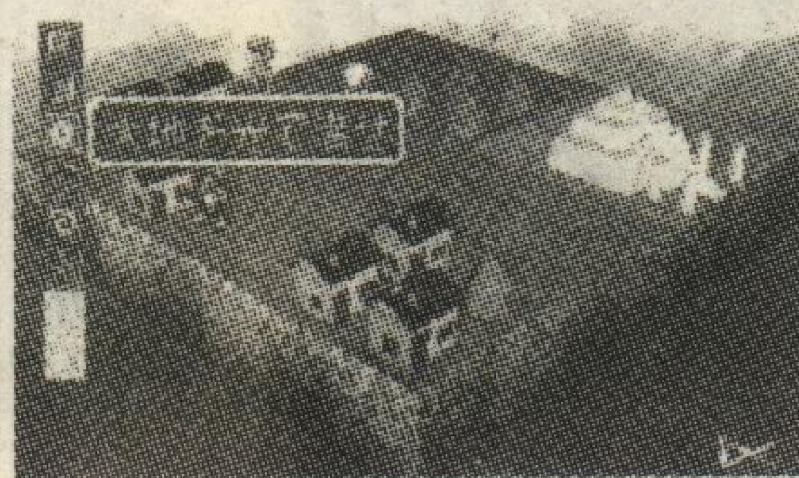


游戏是极为普通的清版型SLG，在神的领导下把里世界的恶魔打败是你的任务。基本上游戏中是由你来对各部队下达命令，而最终任务则是破坏里世界的恶魔之神殿，另外把有破坏神之神殿能力的魔物指导者打败也是你的目的。由于恶魔通常比较厉害，所以在作战中需要奇迹的力量，奇迹在使用时需要特定的咒文。在里世界通常是无法出现奇迹的，除非你破译魔物语，只有这样才能在里世界出现奇迹，奇迹的发动需要一定量的SP数值，而效果极大的奇迹消费SP的量也会增多。而魔物语则是里世界唯一通用的语言，而游戏中对魔物语的推测及理解是相当重要的，如果及时破译其密码对作战会有极大的帮助。在作战地形的灵活动用也会为你带来意想不到的效果。

游戏中人物的职业共有三种，其中指导者分为族长→指导者→救世主3个阶段，武士则分为战士→剑士→骑士3个阶段，另外弓兵、魔法使、僧侣都有3段职业变化。而工民则有工夫→工民→名工3个阶段，段位越高其建筑能力也就会相应地提升，还会使之建筑出不同类型及效果的建筑。

天神与恶魔的战斗







MicroMachines



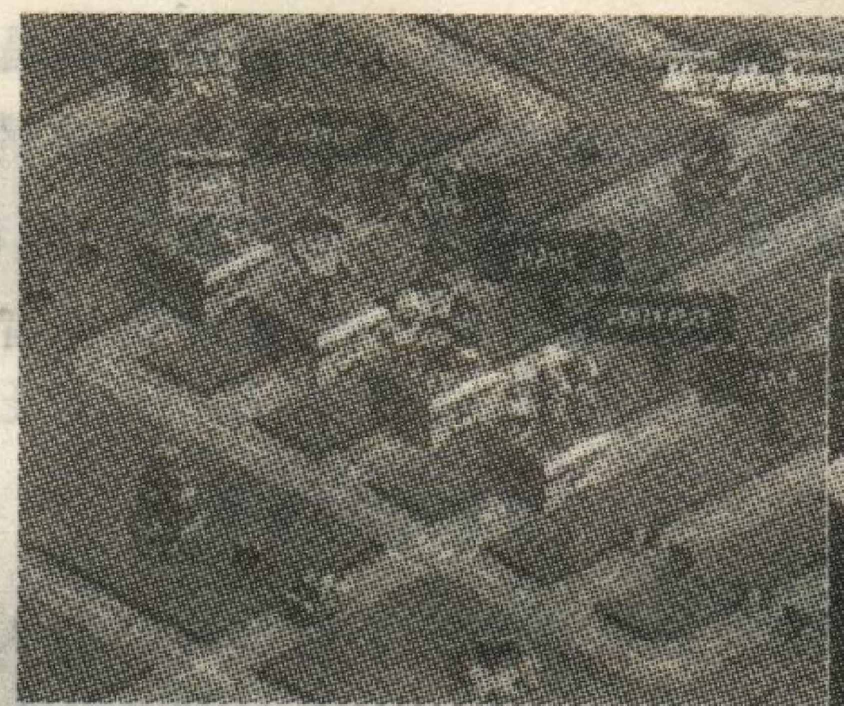
NAMCO为广大玩家奉献的一款新型赛车游戏。

类型:RAC
媒体:CD-ROM
厂商:NAMCO
发售:未定

责编/E·T

风格独特的赛车竞技游戏

游戏是原英国创作的一款桌上赛车游戏,而这款则是日本版。游戏在欧美地区博得了很高的评价,其内容是相当有趣的。游戏中的赛道是在饭桌、课桌和实验台上进行的,由于并没有严格的规则,所以你的赛车可以在这些赛场上横冲直撞,当然最后夺取第一名仍是你的目的,由于赛道多达48个,所以游戏的乐趣性极高,游戏对应的人数多达8个(天哪!要买两个分插),由于8个适于在赛场上会有不同的表演,因此又使得游戏的激烈程度倍增。



▲在游戏模式的选择画面中不同的赛道会给我们带来很多乐趣,你到底最中意哪一种赛道呢?

▼在角色选择时大家可以根据自己的爱好来使用不同的车手,但要注意他们的特点。



游戏的内容太有趣了!

★当游戏进行到某个阶段并且达到某些特定条件时会得到电脑给予的赠品车。

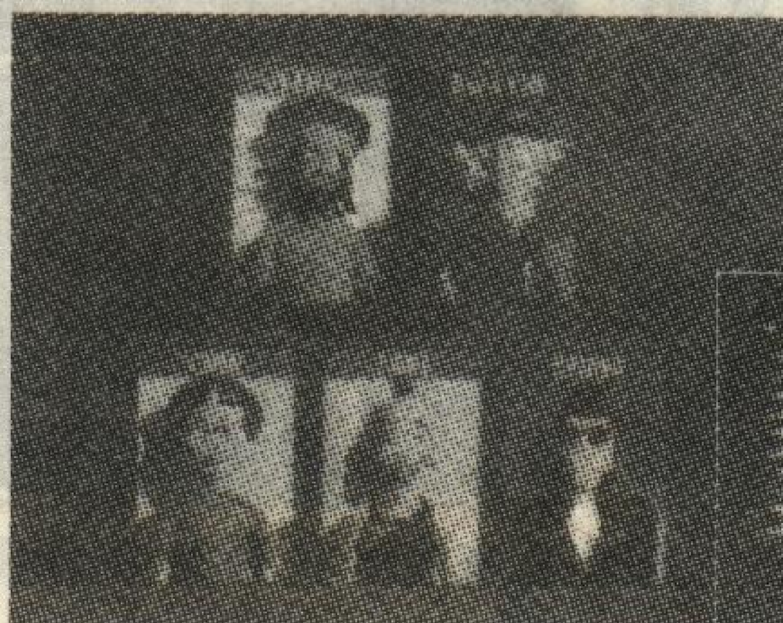


◀左图所示的赠品车下居然有等级的显示,到底是什么意思呢?





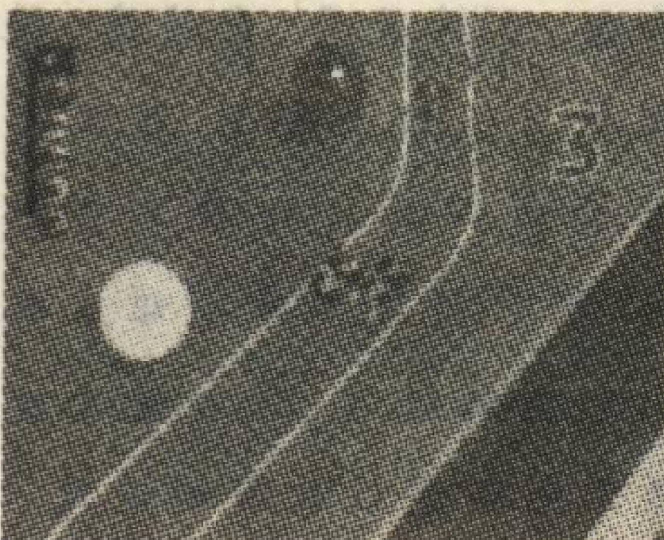
游戏的模式共分4种,在赛车模式中共有5人参加,而这5人中只能有2人进入下轮比赛,由于其赛道还算比较正规,所以此模式是比较正统的赛车游戏。但有其它模式中各赛场会有惊人的变化,有些赛场会出现一些障碍物与分叉路段,对赛道不熟悉的会走入歧途。而有的赛道因为其路面颜色较深,因此便有了在黑夜行车的感觉,同样会迷失方向,还有的赛道的路面与周围的景色完全一样,如没有绝好的行驶感觉立即就会不知去向。更有趣的是在有的赛道中你可看到被巨大化的一切实验仪器,以及一些课堂上出现的东西,而你的任务则是要有这些古怪的道路上争夺第一名,怎么样,游戏相当有趣吧!



◀游戏开始时共可以选择5位勇敢的驾驶员。

▶比赛中除自己外另外的四个人是你的对手。







在四个不同的场地中比赛你会感受到十分的乐趣。







OVER BLOOD2



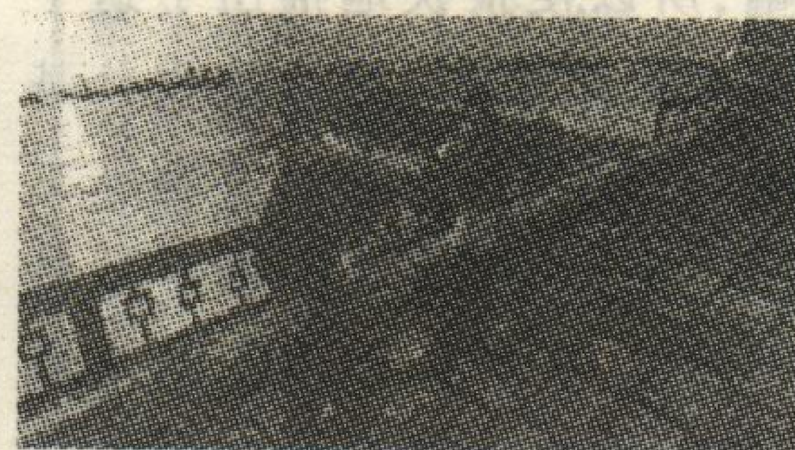
著名冒险游戏的最新篇

类型:AVG
媒体:CD-ROM
厂商:Riverhillsoft
发售:98年1月

责编/E・T

倍受好评的3D冒险游戏的续篇登场

去年夏季发售的3D冒险游戏“OVER BLOOD”受到了玩家的广泛好评,由于《生化危机》来的3D・AVG风潮使得各公司都拿出自己的同类型游戏,以便在市场中占有一席之地,这其中由于制作水平的差异使得游戏内容参差不齐,而“OVER BLOOD”却是除《生化危机》之外另一款被肯定的经典游戏。基于游戏的受欢迎程度,该公司预定在明年初发售其续集。



▲游戏中的CG画面制作的十分精彩,大家可以从画面上看出其表现程度。

▼游戏中各景物的制作以及布置都十分得当,使我们有身临其境的感觉。





主人公 阿卡诺・布莱尼

24岁。没有固定职业,只是以赛车的形式来进行赌博,由于其技术十分高超所以经常能得到头彩。其性格十分直爽,经常穿着一件皮夹克,梦想着一天能夺得世界赛车冠军。



克莉丝・琳贝卡

27岁,是国际警察的秘密搜查官,是贝尔塔事件的主要调查人员,十分精明。



那巴罗・修

55岁。十分古怪的情报员以前同拉斯共同参加研究活动,是前作中主角拉斯的好友。



贝尔塔・卡迪斯

70岁。受到搜查官监视的谜之老人。本人是政府研究机关的成员,在故事中扮演主要角色。



科 特

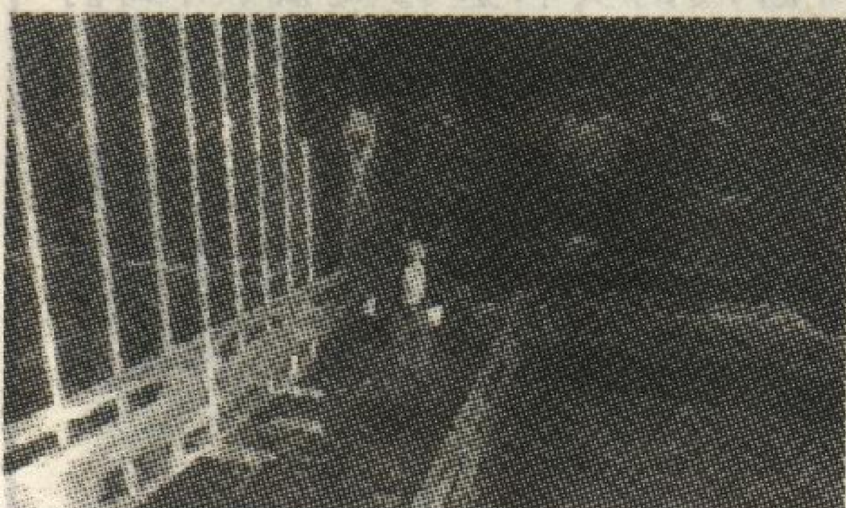
54岁。受哈赛诺家族支配的参谋级人物,本人被某种基因技术改造成具有超人的体力和能力的杀人机器。

STORY

游戏的舞台是前作20年后西历2115年的美国东海岸依斯特艾吉,而前作的主人公拉斯已是超过50岁的人了,在此拉斯虽不是主角但却是十分重要的人物,而我们的主角阿卡诺则是一位热忠于赛车的青年,,当他驾驶着自己的爱车到达依斯特艾吉时偶然遇到了被不明人物追击的老人贝尔塔,而这位老人更是交给阿卡塔一个声记录装置,而阿卡诺就在此装置声音的引导下与前作的主人公拉斯相会,从谈话中得知此中记录着某企业一些违法行为,而拉斯为了让这些不法勾当公诸于众拜托阿卡诺来完成此事,而阿卡诺则以比赛的参加费用作条件答应了拉斯的请求。

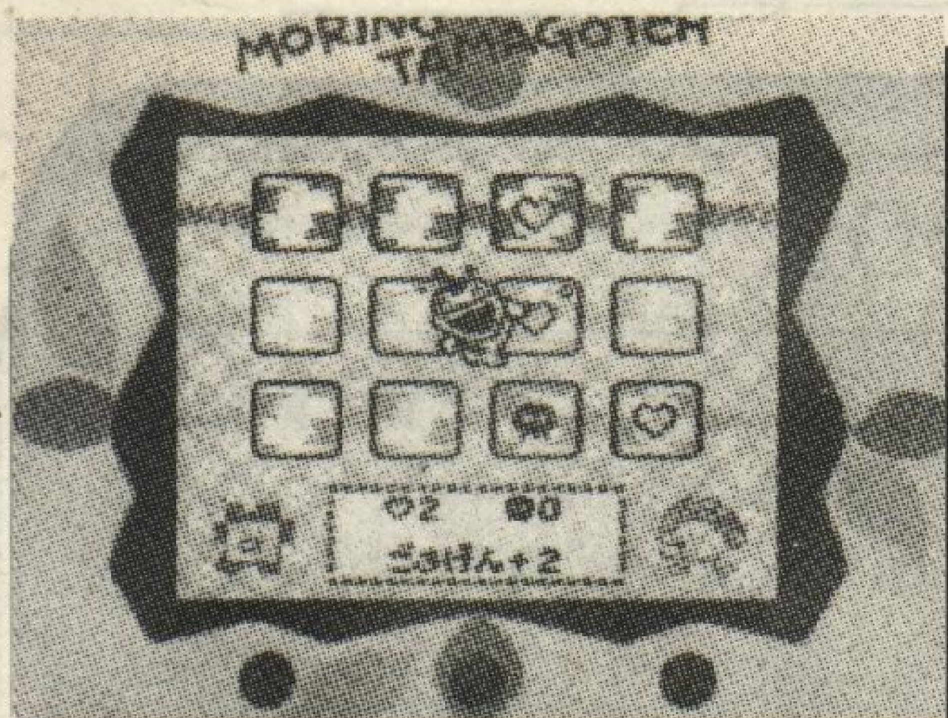








游戏的主系统承继了前作,有细微的方面做了一些改进,如在人员变更时每位人物所穿的衣物会随之改变,更由于每位角色所善常的能力不同,因此在画图上所表现的动作也不一样,在游戏中不同角色如能充分发挥其能力对进程会有极大的帮助,在画面上由于各公司的技术在不断进步,因此在POLYGON制图方面有了很大改进,各个角色的表情、动作都有精彩的表现。而大容量的使用更使游戏中登场的人物多达70人,游戏中有诸多的新型迷宫出现,水中迷宫要求游戏者在规定的时限内完成对敌人设施的破坏,在战斗中武器是可以更换的,有超时代的光剑,还有20世纪用的旧式枪械。光剑适于近距离作战其威力极大,而枪械类武器则适用了远距离作战,但威力较小。游戏中还有一些附助道具如飞爪,这件道具对游戏进程会起很大作用,其用途不用说大家也应该知道了(有些象FC版的希特勒复活)。灵活地运用飞机的功能是致胜的关键所在。



在游戏中发现——宠物蛋2



宠物蛋系列又有新篇啦!

类型:SLG
媒体:卡带(4M)
厂商:BANDAI
发售日:10月17日

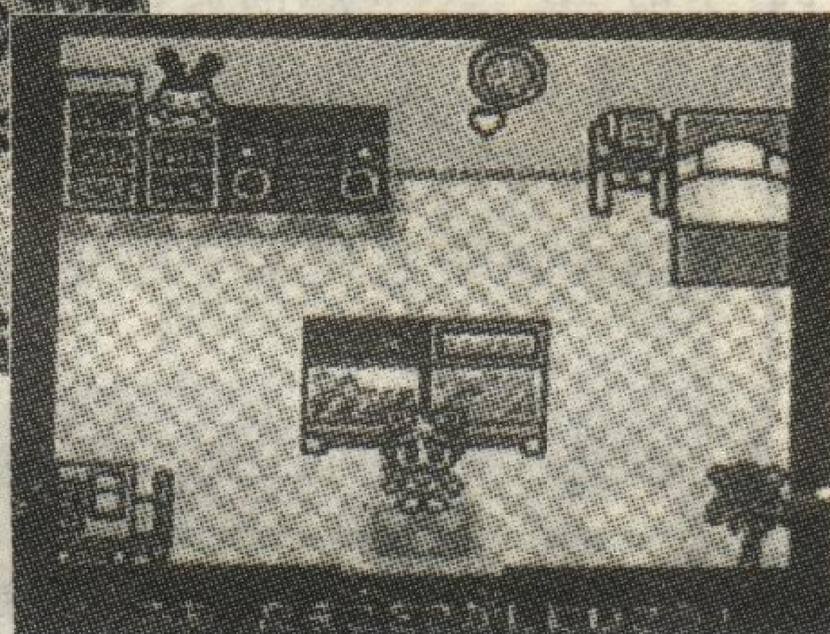
责编/E·T

风靡全球的养成类游戏的续作即将登场

从游戏名称看就知道是大红大紫的"宠物蛋"系列的续集。由于BANDAI的这个游戏十分受欢迎,因此被各种家用主机移植,游戏则是早些时候登场的GB版的续集。由于前作与《口袋妖怪》有些极为相似的地方,因此各玩家急切希望会有续篇推出,由于BANDAI这个游戏系列的销售状况十分良好,而广大机迷们又热切盼望,所以便很快地推出了这个游戏的第2作。游戏的成分基本与前作相同,游戏者操纵主角米卡休,而冒险的场所则是在博士的研究所、海,以及森林中。而米卡休的目的则是在这些地方不断地收集新的物种,当然一些极为罕见的物种由于遇到的机率十分小,所以大家要有耐心才能完成收集任务。



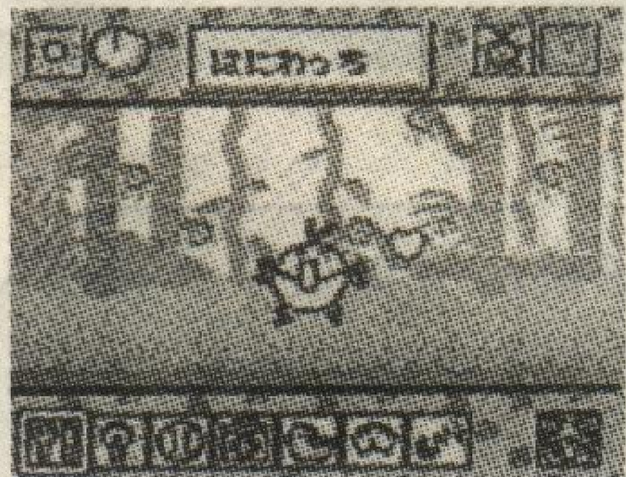
GB版的画面总是那么憨厚可爱



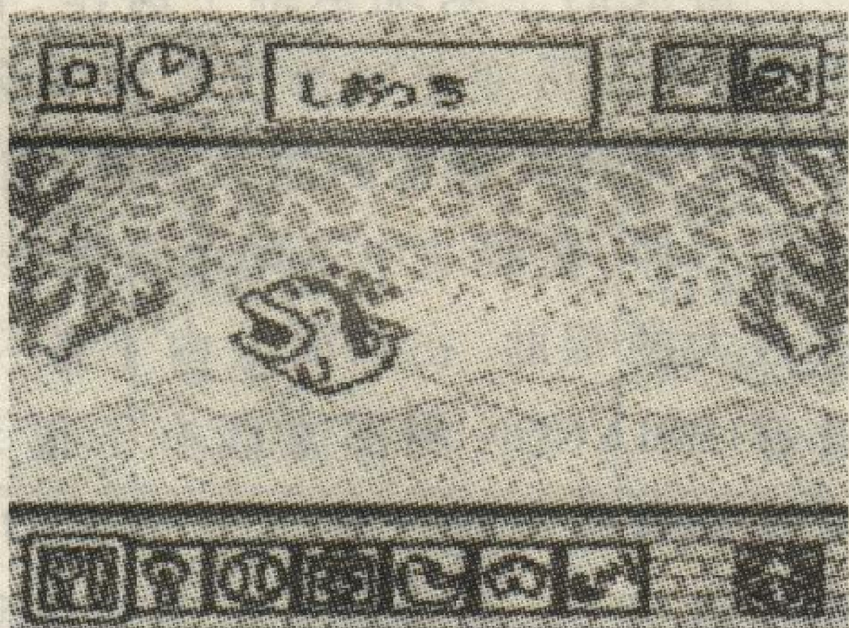
▼主角家中的布置还挺现代化

满载着新机能的"2"代有着相当的乐趣

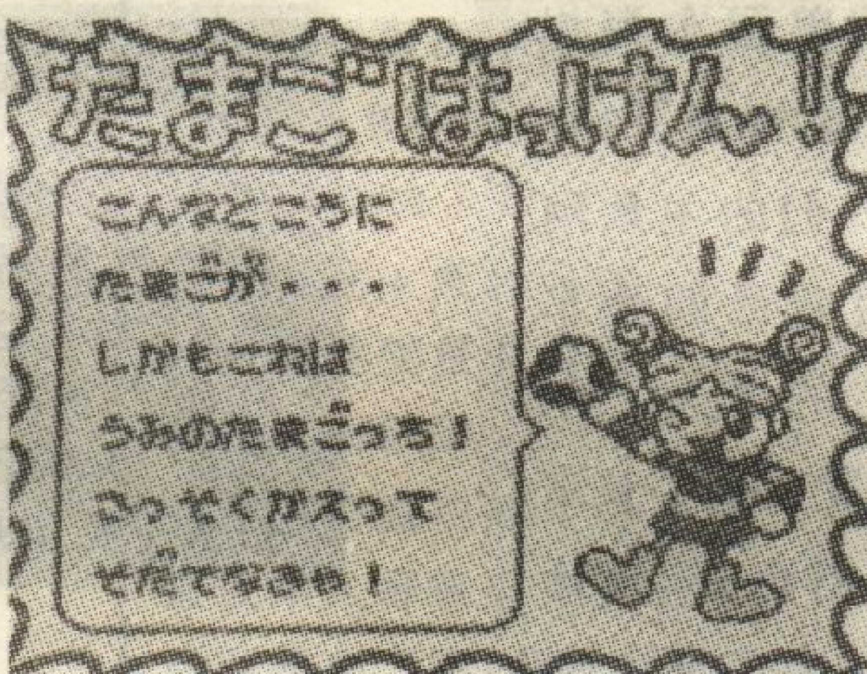
在海、森中发现!



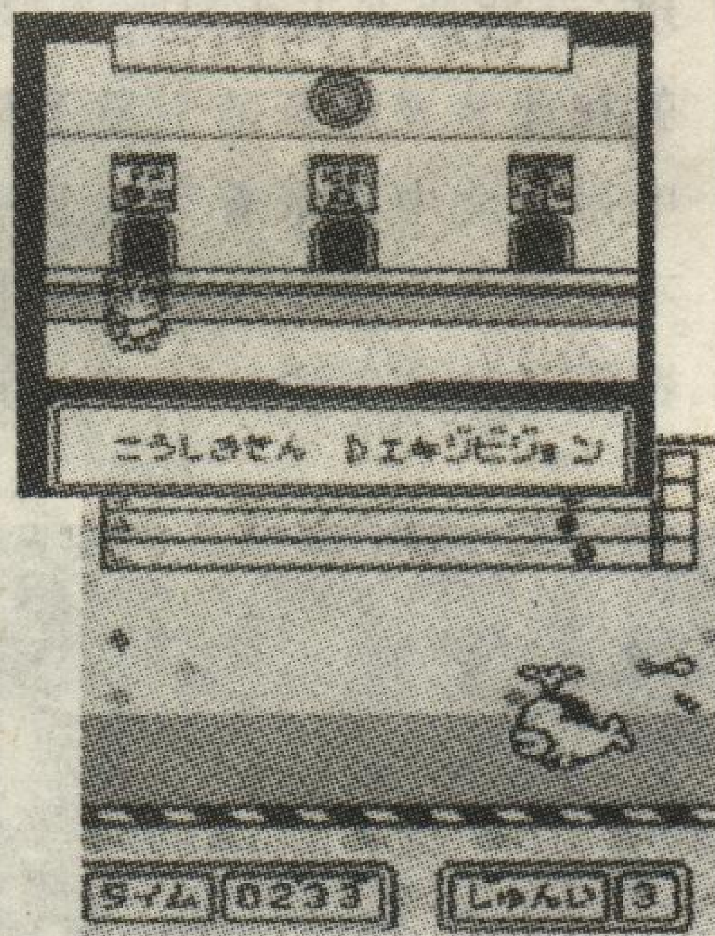
在2代中首次登场的"在海中发现"以及"在森林中发现"都是液晶版的加强版,在游戏中不但增加了物种的数量,而且森林与海洋的面积也扩大了不少。在海中需要我们让那些"宠物"吃一些海洋性的食物,而这些食物的收取又是只有海洋中才能找到,而在森林中"庞物"们多以小虫植物以及各种果物为食,而这些食物在广阔的森林中是十分容易找到的。但"宠物"们对这些食物也有不同的选择,不能因为某些"宠物"的所在地一样就给它们相同的食物,这样不但对"宠物"们生长不利,而且很可能会在极短的时间内死掉。另外游戏用的原创角色也会登场,不同魅力的角色会给游戏增加许多乐趣。



除地图以外,在"2"中还加入了一些新机能,"海中发现"以及"森林中发现"最先在GB版登场,新种的"宠物"也因此增加了许多,而增加的这些品种会有不同的培育方法。另外,则是利用了GB的通信机能,在此种机能下你可以与朋友交换一些"宠物"的资料以丰富自己的"宠物"种类。而在"宠物"的生长达到一定程度时就可以参加传说中的竞技大会在大会中各种"宠物"作最后的"较量"。



通讯机能搭载





BANDAI应广大用户的要求,为游戏增设了通信机能,此机能的增加使广大玩家可以对游戏的资料进行交换,当我们对某些"宠物"的培育到了中途如果你不想再工作了,但又不想你"宠物"死去,你就可以把资料通过通讯线转给你的玩友,让他替你完成后面的工作。此机能最重要的一项就会参加所谓的竞技大会,在大会中各位朋友会拿出自己得意的"宠物"相互比较,看看谁的"宠物"更"先进"。



牧场物语



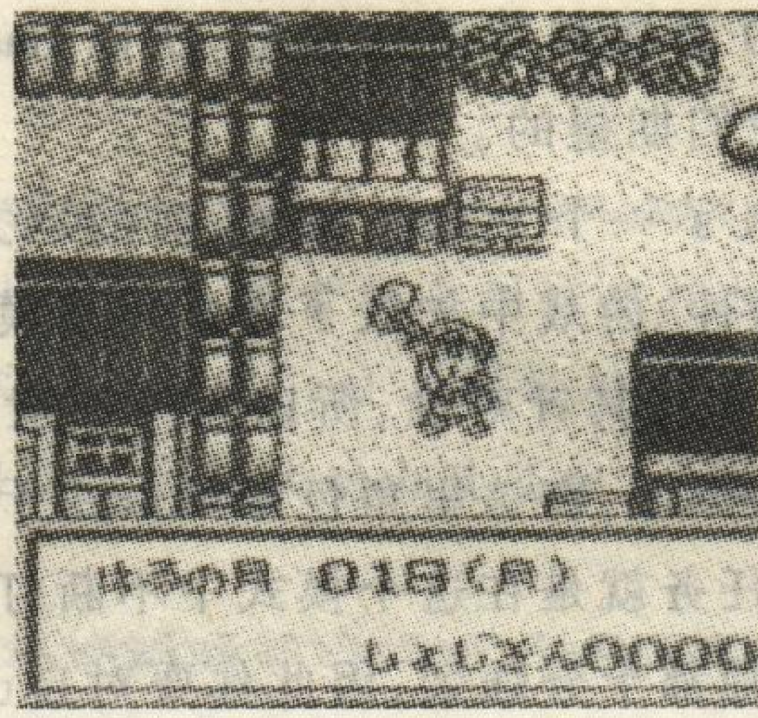
艰苦却又带有挑战性的牧场生活你是否喜欢呢？

类型:SLG
媒体:卡带(4M)
厂商:VICTOR
发售:97年冬

责编/E·T

经典的模拟游戏以全新的面貌隆重推出

大家可能还记得早些时候出过的SFC版，由于当时SFC在次世代的巨大冲击下显得力不从心，所以当时的这款游戏可能很少有人问津，现在SFC基本上已经算是功成身退了，但是游戏受欢迎的程度好象并不取决于主机的性能，即便是当今最强的机种如没有绝质的软件相呼应仍然要遭淘汰，继SFC后任天堂把希望寄托给了N64，但N64却好象没有带来巨大的反映，反而GB却是佳作不断，许多GB版的游戏居然可以与次世代一争高下，而这款《牧场物语》则是GB冲击次世代的又一利器。



▼牧场的生活是十分艰苦的，但你要在这艰苦的奋斗中体会其乐趣所在。

▲游戏中以一天为单位，三十天为一季节，春夏秋冬共120天为一年。

主人公与宠物的选择

在GB版中玩者可以操作男主角或女主角，而主角的宠物也增加到两种，宠物则是最为普通的狗与猫，但是由于每位主角的性格不同，所以两种宠物只能选一种来帮助你。当然不同的宠物以及不同主角的相互搭配会出现不同的效果，又是可以多次玩的类型。

今回的主人公



男主角

手持长叉穿着长筒靴，是十分纯朴的少年，十分向往牧场生活。



女主角

基本设定与男主角相同，但是在游戏中所发生的事件与男主角有些差异。

不同种类宠物的选择会给牧场的经营带来极大的便利

狗



在前作中登场！是主角的宠物，今回可以对其种类进行选择。

猫

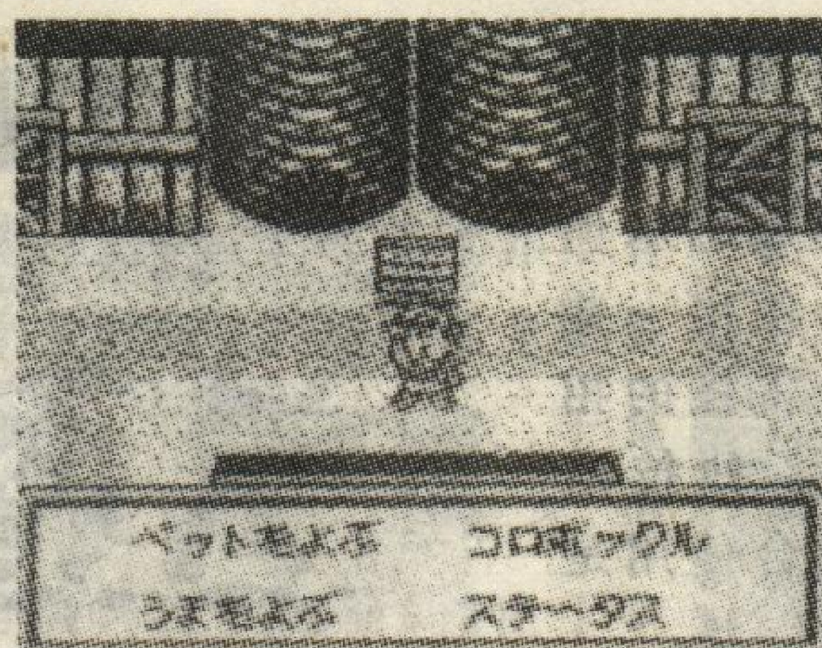


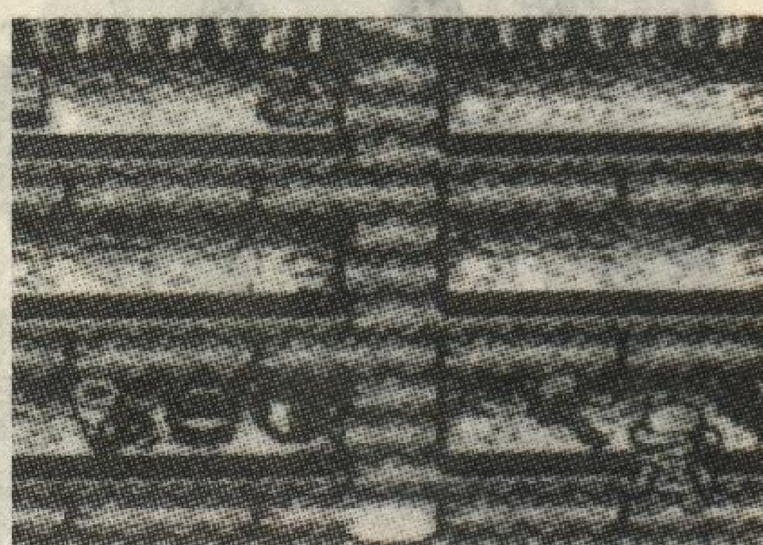
十分乖巧的宠物，也有数种可以选择，大家可以安心使用。

牧场物语·牧场物语·牧场物语

游戏的舞台依然是以SFC版为主，游戏者充当牧场主，以饲养家畜以及种植农作物以丰富牧场。在SFC版中牧场的经营大约为1年，在这一年中开拓度以及牧场评价的好坏是首先考虑的，而这回的GB版则可以在1年的基础上继续玩下去。而且可以利用通信线进行宝物交换，在卡带搭载了“时针机能”也就是我们所说的“PLG”系统，因为有了这个装置则使得游戏在断掉电源的情况下依然可以进行，因此这就要求我们在大局上有一个很好的布置，才不至于使牧场倒闭。

在画面中可以看出游戏中会出现一个类似'机械人偶”的东西，而这个“人偶”会给做许多事情，由于有了这个传说的小人物，使得游戏更加便利。另外在前作中登场的一些道具，在这回也保留了下来，而新宝物的大量登场会使你有手足无措的感觉，这样这位“人偶”会帮你渡过困难，在“PLG”机能中“人偶”更是会发挥它最大的能力。





FIGHTING CUP



N64的新型对战格斗游戏,你能在此中体会出相当的乐趣。

类型:对战ACT
厂商:Imanineer
媒体:卡带(容量未定)
发售日:99年冬

责编/E·T

N64推出以来很少有对战游戏出台,就N64的机能来讲无论是2D还是3D类型的对战游戏都应该是十分精彩的。N64的重要支持厂商之一Imagineer为这台主机制作的这款对战游戏弥补了N64在这方面的不足。由于最近一段时间3D对战游戏多如繁星,所以Imahigeer开拓了一种新感觉的对战游戏,而对于这种新感觉的追求也正是我们期望的。

此游戏最大的特征就是加入了一个POINT系统,对战双方先取得了7个POING的得胜。这个新系统的导入大大提高了对战的刺激性。游戏中加入了许多对战模式。玩者可以在这些模式中对各种各样的技法进行训练,由于各训练模式都有其针对性,所以无论你擅长哪方面的技巧都可以进行练习。在众多的游戏模式中有一个极为特别的类型,在这里角色是可以由于你来创造出来,但这个原创角色在开始时没有多少技巧可以使用,而你的任务就是在这个模式中不断打败被称为"老师"的人,从而在他们的身上学得各种技法,但是由于这些老师都十分强劲,因此你要对自己的技法多加练习才能战胜他们。















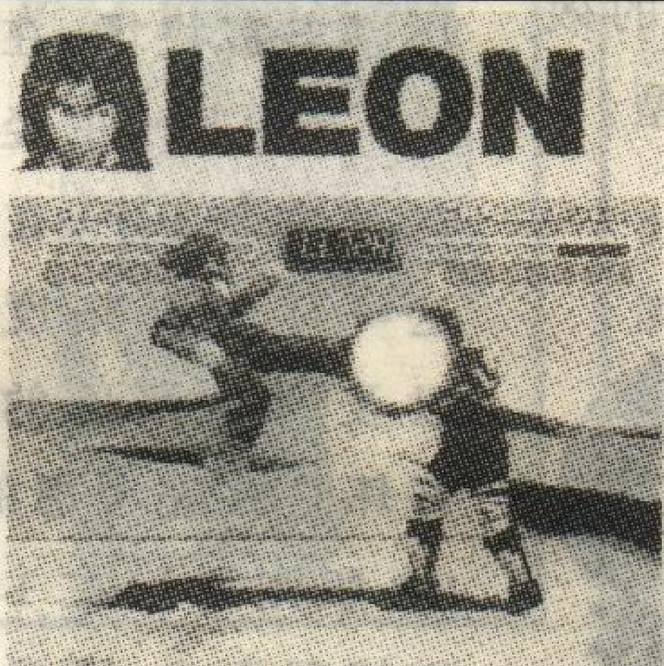
游戏中登场人物资料大公开

RYUJI



日本出生,19岁,其各项能力十分平衡,对各种各样的拳法十分精通,是一位实力派选手。

LEON



意大利出生,23岁,是一位擅长腿技的斗士,其腿技十分华丽而且带有极为恐怖的力量。

MEILING



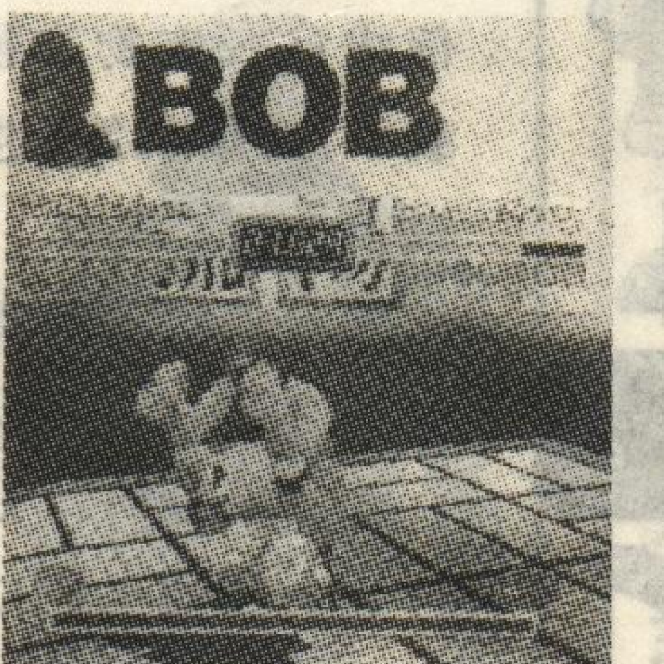
中国出生,17岁,主要是足技以及多彩的快速连续技,如被其疯狂的连续技击中会立刻失败。

VALERIE



德国出生,19岁,有着有如舞道般的华丽技法,其基本招术与舞蹈有异曲同功之妙。

BOB



巴西出生,29岁,是一位怪力无双的战士,其力量可以摧毁一切战斗中很可能被他一击毙命。

PIELLE



法国出生,年龄不详,会使用各种伪技是一个令人十分头痛的对手,是一位小丑式的人物。

KAZE



日本出生,33岁,自己的得意技是忍术但也会使出一些十分古怪的招数,多种技法的混合使用是他的特点。

ABDUL

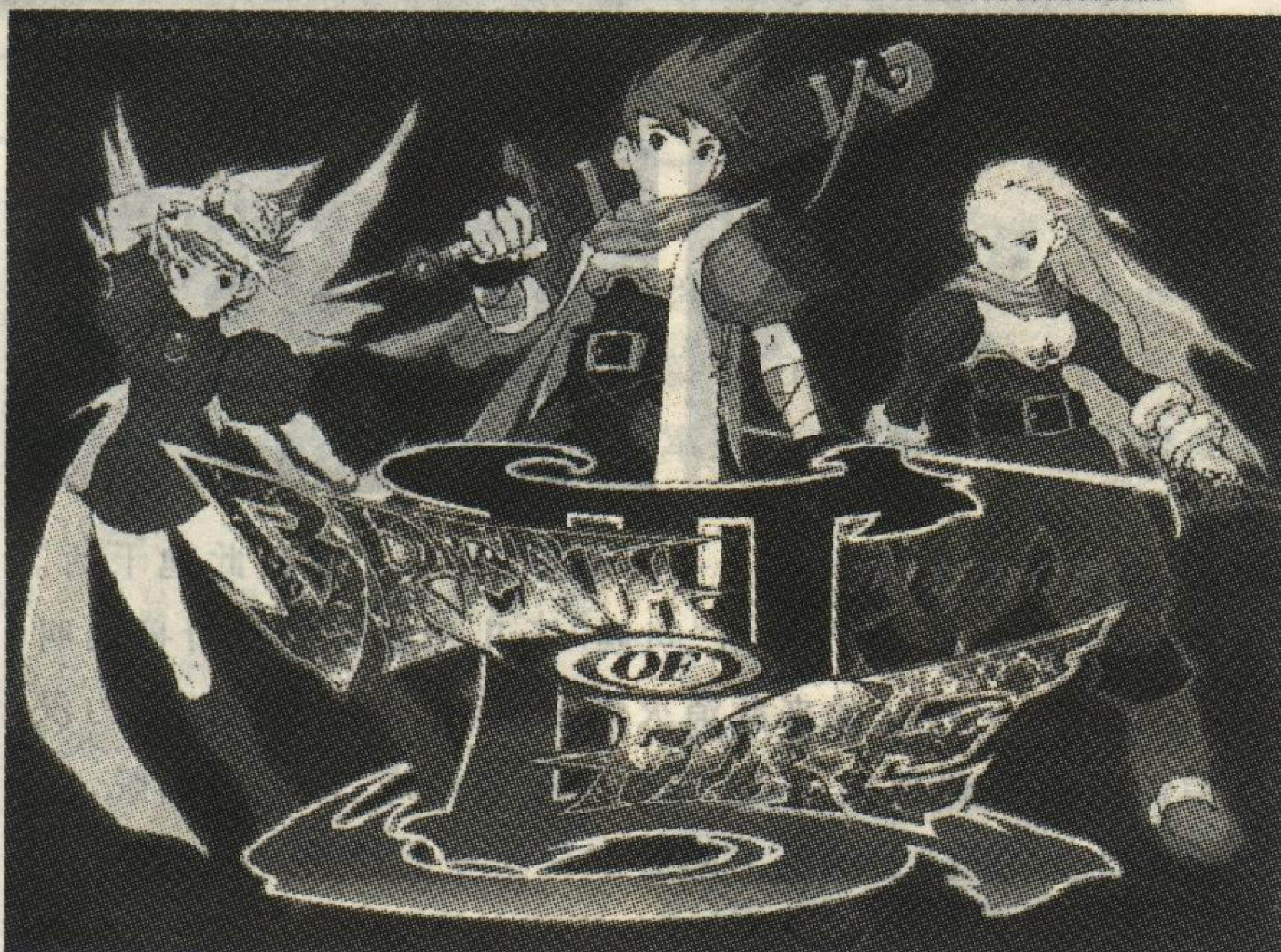


蒙古出生年,龄不详:此人的技法十分有趣是一位搞笑的人物,其技法会让人摸不着头脑。

TOMAHAWK



美国出生,36岁,会使用各种各样的摔投技是一位出色的摔角手,格斗技加杂着摔角招术令人讨厌。



CAPCOM的次世代RPG超大作

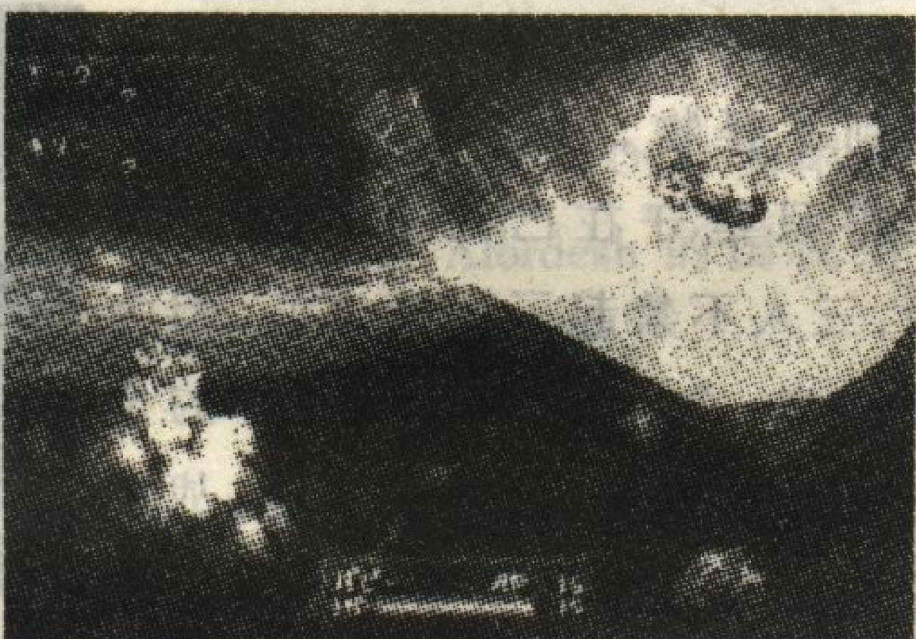
龙之战士3

完全攻略(上篇)

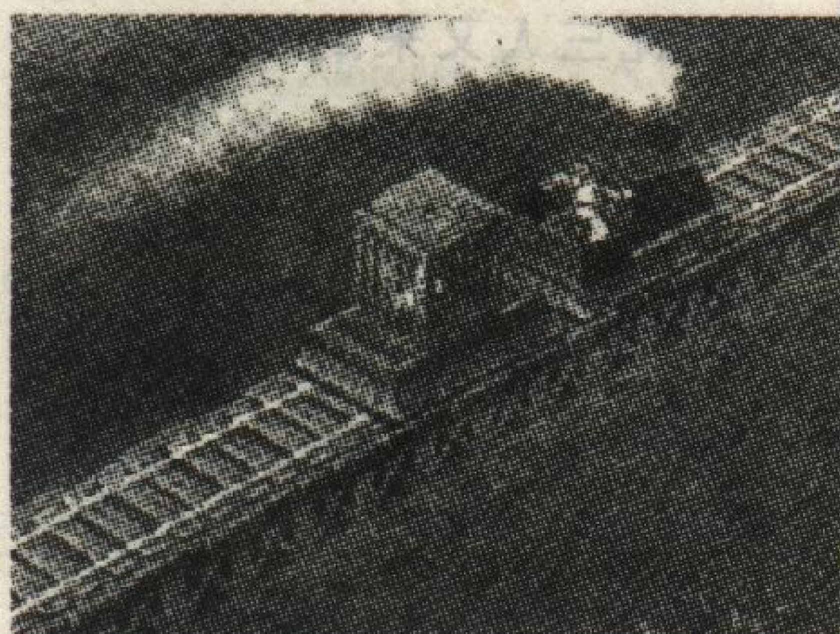
机种:PS 类型:RPG 媒体:CD-ROM 厂商:CAPCOM 发售日:9月11日

责编/E·T

故事从ダウナ矿山开始。由于这个地方盛产稀有矿物,所以大批的开矿者都来到这里挖掘这些矿石,在这些稀有矿石中更有一些是魔法生物死后蜕变而成的,通常把这些矿石叫做"ゴスート矿石"。就在这种矿石中传说隐藏着一种已经灭绝的传说生物——龙的化石矿,而这种矿石的纯度极高,因此被广泛利用在各种机械动力装置中,而游戏的故事背景就是围绕着已灭绝的龙之一族发生的。

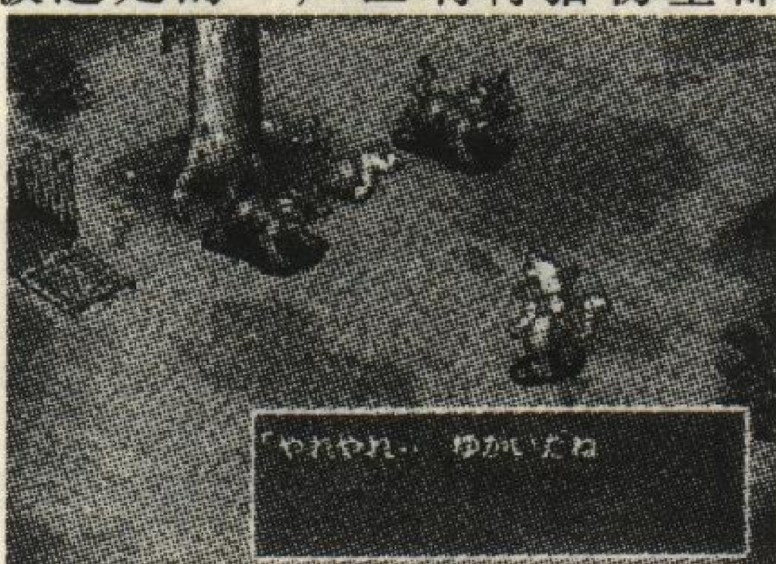


在ダウナ矿山内部,各矿工如常地开采着矿石,其中两个人因为在矿坑深处发现了被结晶封着的一条完整的幼龙,于是两人决定把这块结晶炸开,当炸开后没想到被封住的那条幼龙突然苏醒过来,两人十分不安,其中有一人因极度慌张把一块石子扔向幼龙,不料被激怒的幼龙喷出火焰把这两人烧成焦炭。脱出的幼龙在其中一人的尸体上找到了一件武器,接下来幼龙便可以自由走动,这时按住R1再按方向键就可切换视点,这样就可以找到某些隐藏的道具。往右下方走,在沿途会遇到不少矿工,有一些人会逃跑,而有一些人则会向你攻击,不这他都不是人的对手,当走到矿坑的人口处会碰到一名巨人族的人,以及一名机械操作员。由于这时的幼龙或许是火焰使用过度而喷不出火来,这样你就被那名机械操作员用机械臂击昏了。



矿工见此幼龙十分恐怖,于是便决定把它关进铁笼,然后利用火车把它运走。在运送途中,幼龙会不断地挣扎(不停地连续按方向键的左右),终于铁笼在你不停的晃动下从火车上掉了下来。

画面切换到一处叫做"シータ"的森林处,虎人レイ正躲在草丛中猎物猎物,不料快成功时被远处的一声巨响将猎物全都吓跑了,十分生气的他前往看个究竟。这时他来到了铁笼落下的地方。并且发现了两支狼正虎视眈眈地看着一个全裸的小孩。レイ见此情景正好拿两只狼出气。解决了狼后レイ上前观看,但他好象对这并不感兴趣,当正准备离开时,那个小孩却动了起来。结果动了侧隐之心的レイ决定把小孩抱回家去。





レイ的家位地于シーダ森林中央最高处,与他一起生活的还有一名叫做テイーボ少年。他正等着レイ拿回食物。然而当见到レイ以及手中的小孩后十分奇怪,并且向レイ询问这孩子是谁,レイ向テイーボ解释后,便把小孩放到床上让他休息。之后两人估计可能是农作物欠收而被遗弃了。由于ティーボ本人就是被遗弃的孤儿,因此特别同情小孩的遭遇,于是便决定跟レイ一起去外面找些食物回来。

小孩在睡梦见到了一名奇怪的男子,他叫你龙(リェウ),说你与他都流着龙族的血,应该把握自己的命运,接着你又见到一名天使般的女性。这时龙便苏醒过来,他起床后对自己的呆的地方很好奇于是便四处查看(这时玩者便可操作游戏的主角——リェウ了)。在二楼有本书的地方是记录点。在一楼的柜子中可以找到一些道具。之后可由在下的门外出(左下房间地下楼梯再在不能下)。

走出レイ的家会遇到一些没有攻击性的怪物和人类,他(它)们会告诉你游戏的基本操作。沿东面的路走出森林,在西面有告示牌说グラウス山有怪物出现,没有装备是不行的。于是出森林后可以走到マクニール村。在村中先前出来的レイ与テイーボ正准备偷东西,原来他们是小偷而且已是臭名远播,但因农作物欠收亦没有什么可偷。二人发现龙来到这里。并且穿着睡衣,于是便决定替你搞一些装备,说是搞其实就是偷的,由于レ



イ在偷盗时可能是被发现了，于是ティーボ便赶快跑掉了，而没跑龙却因此得到装备，当レイ与テイーボ见到其上的装备的龙十分不解。



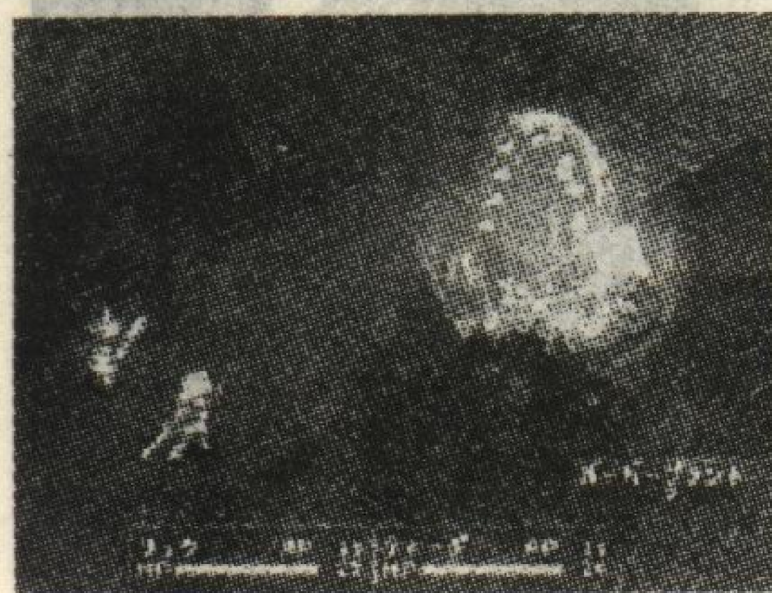
由于龙与他们成了共犯，只好与他们一起行动。在此向大家说明一下，由于游戏已进入序盘阶段，因此对每人的能力应尽快了解，主角与ティーボ等级较低所以最好先让这两个提升等级后再进行冒险，游戏中各角色都有其特殊能力，用L1键可以更换角色的顺序。按△可以调出辅助画面，而在野外可以按START键搭账篷休息并且可以进行进度的存储。在野外移动时会现"!"的地方。按○键进入可与敌人作战，并且可以得到地上一些宝物，而宝物的种类是不定的。

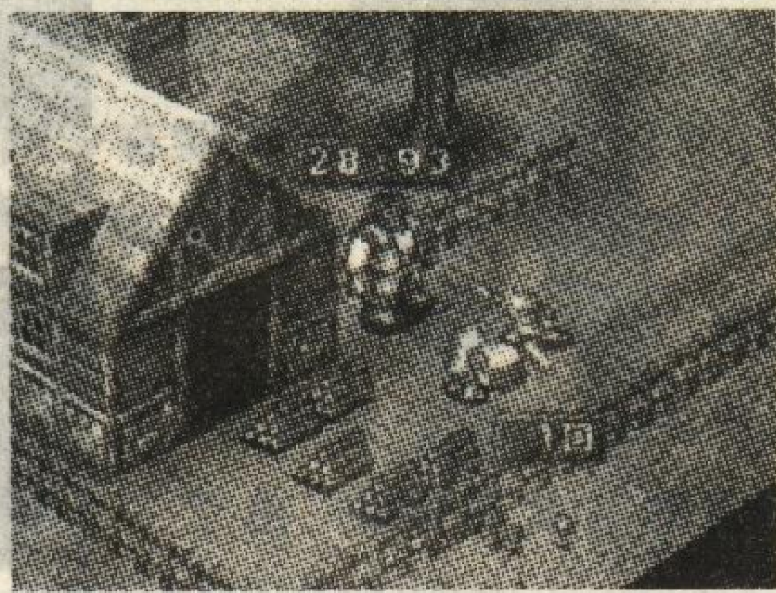


三人往东南方走经过稻田来到一处分路口处，由于路边的告示牌得到这里是许多人的必经之路，便决定在这里得知这里是许多的必经之路，因此便在这里阻截路人。这时有人经过，不过两个人因为胆小便推龙下去了，结果龙撞到了一位大叔身上，而自己也摔倒了。原来这位大叔(ババデル)便是住在シーダ森林小屋中的人，而他好象对龙的行为并不在意。レイ见不成功，于是便决定去ババデル家中去偷些东西。在去之前可以到村中购买些装备及道具。再前往森林中的那个小屋，由于主人不在家只要让レイ在队伍前面就可以利用他的开锁技能开门(不愧是盗贼出身)。进入屋内由于找不到任何东西，于是便四处乱翻，龙在这时发现在地下楼梯，三人在这时找到了食物，但就在这时楼上有了动静，于是レイ上去看个究竟，但好久没回来，接着ティーボ也上去了也没有回来，就剩下了龙一个人的自然也跟着上去了。但上去后便被一棍击晕。



三人被ババデル五花大绑，他对这三人说不能因为世界不景气而干违法的事，但听说由于他们很难找到工作因此也没有办法。这时ババデル让レイ一个人去干一些事情，而龙与ティーボ就留下来当人质。在这段时间里由ババデル监督你来砍柴，而你要在规定的30秒内劈20块以上才算成功，如失败可以再试。成功后大叔便让你离开了。于是与ティーボ一起寻找レイ。往右上方走沿路来到グラウス

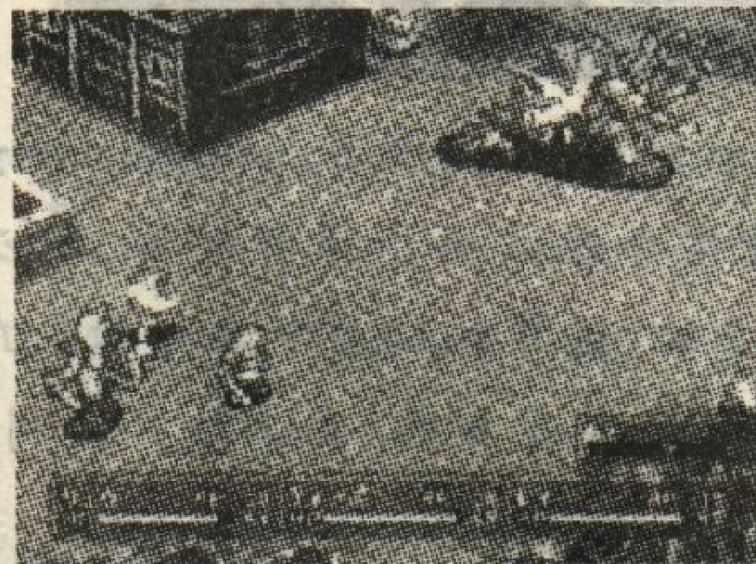


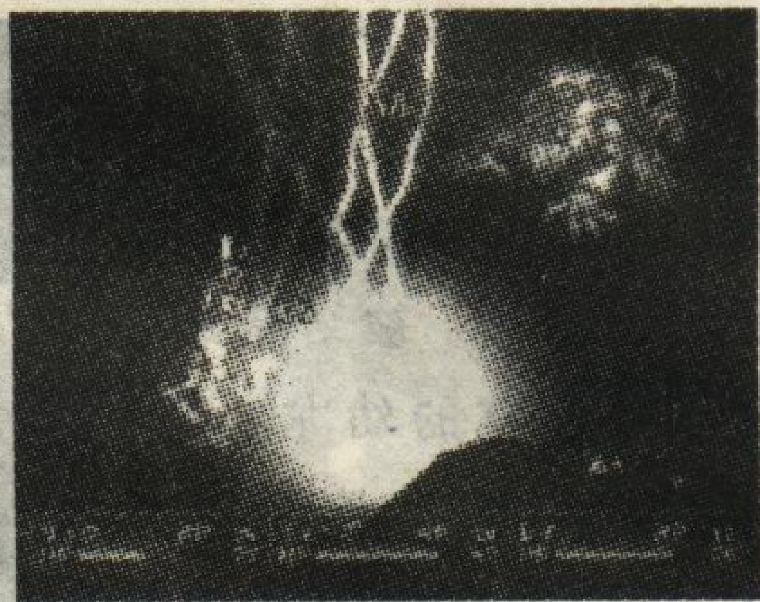






山附近，当走过吊桥便发现了一间小屋，而レイ就在此地干活。进屋后找到了レイ，他们互相"问候"了几句就听见有野兽的叫声，レイ说ババデル让他来此消灭怪物。但由于对自己的实力没有自信而一直等到现在。三人商量后决定逃走，但天色已晚，于是便决定休息一夜。当早晨出屋后发现了一只怪兽，与它战了数回合后怪物便逃走了。而三人也赶了过去(这里有一记录点)。往上方进入山洞，玩者可以沿着血迹追踪，而没有血迹的路多数有道具可以找到。多调查一些怪异的地方会有意想不到的收获。三人沿血迹来一处瀑布但却失去了怪物的踪迹。于是三人决定沿水道继续寻找，终于在一处洞内找到了怪物，但这时才知道这只怪兽只是守在已死去的孩子身旁，三人不禁起了同情之心，但为时已晚。在战斗中注意对方的全体雷魔法攻击，很容易取胜。战胜后三人对着怪物孩子的遗体感慨不已。



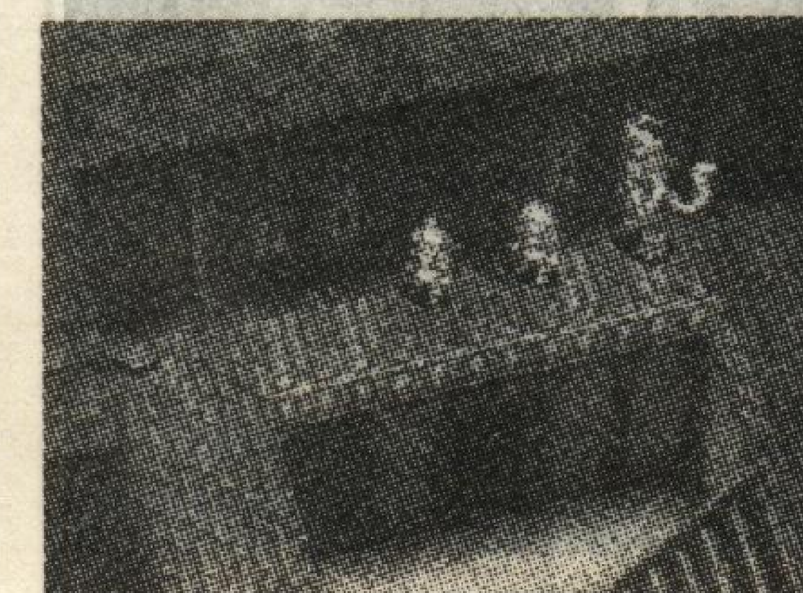


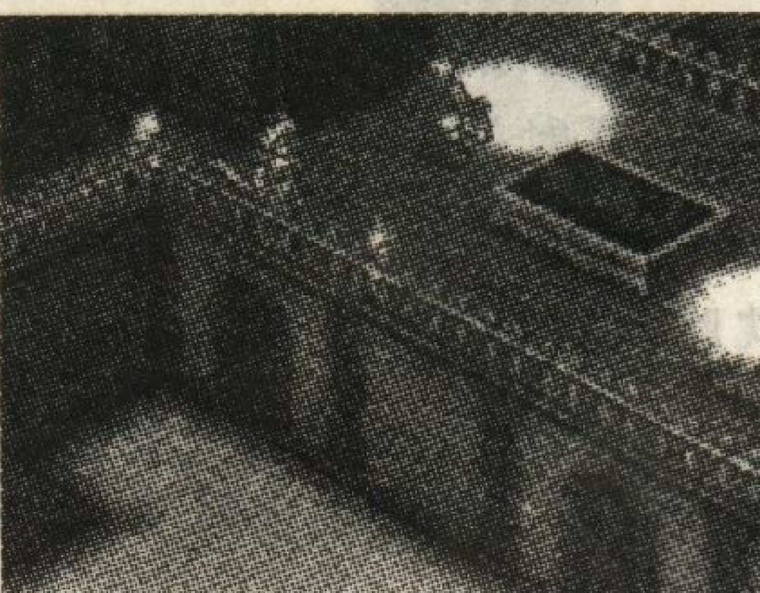
三人从山洞出来后在路上会遇到ババデル，他对三人为村民除一大害十分称赞，但レイ却质问他是否知道怪物洞的一些事情时，这位大叔表示他也是为了村民的安全着想，这也是没办法的事。通过这件事后，三个人对自己的人生有了新的认识。



转眼已是春天来临，三人亦不再干盗贼了。但ティーボ对レイ说很难找到食物，建设レイ去村中想想办法，由于不得不面对现实，因此三人又来到村中。在村中三人被众村民围住，他们很佩服三人收拾他们。村民散去后，你会遇到一位穿着古怪的神秘人物，而他们有事相求，并让你到牧场的小屋去详谈。往下走到牧场，从村民口中听到了一些有着マクニ一的事情，而小屋中，先前那个人让你去マクニル家中去把村民的税金取回来。然后叫你在此等到







晚上。到了晚上，他会带你去牧场东北面的マクニル大宅，往左上会发现一处刚修的石墙，调查后三人正商量进入的方法，墙却因为レイ的倚靠而倒了。进入后会遇到警卫，对方会向你要50元钱才能放你过去，如钱不够可以在此处找到那个神秘他会给你了50元钱，但要注意如被士兵的手电照到则又要重新付50元进入。沿路走到二楼处，在此处的墙角内，可以找到一件道具，再上前跟附近的士兵对话便可以通过。

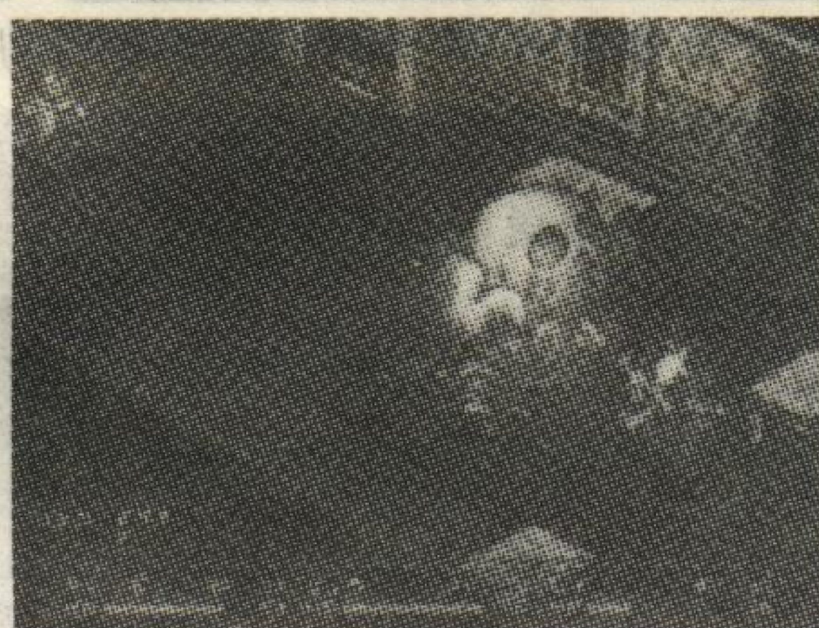
到了右边，会发现很多手持电筒的士兵，这时来到一高台处，让テイーボ在队伍前而去踢高台上的钟，这样其中一名士兵



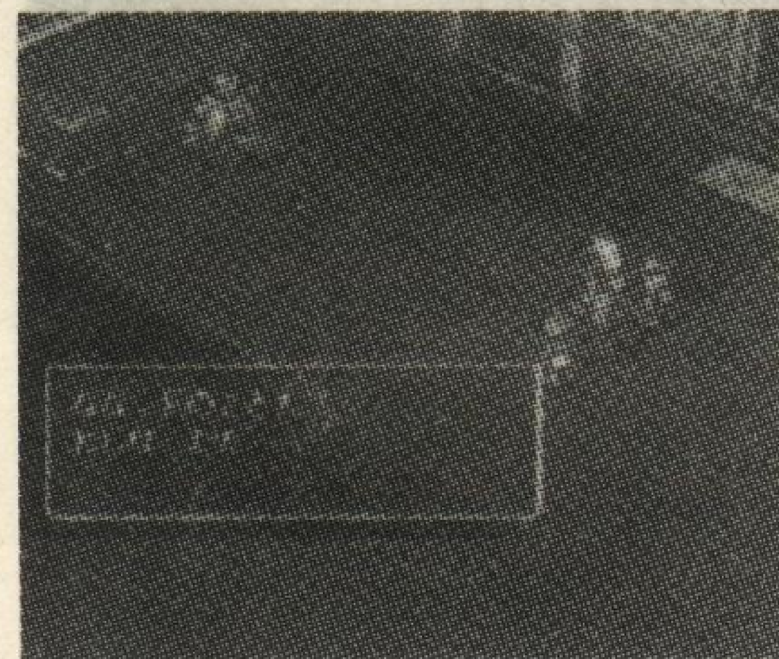


就会离开。在大门前的水池前一位抽烟的士兵让你打败守门的恶犬，才让你通过。成功后便可来到最右边。先跟守卫鸡场的士兵对话，再跟附近的一些人对话，完毕后再找士兵对话，这时士兵便会离开。三人进入鸡场后，由于又想偷东西这可惹怒了大公鸡，战胜大公鸡后养鸡场内十分混乱，在大宅西侧有条楼梯没人看守，于是三人绕到正门处，由于这里守卫森严，于是レイ便决定引开守卫还约定在屋顶会合。

龙与ティーボ成功的进入了大宅，在大厅中遇到了マクニール祖先的幽灵，击败它后便在整个大宅中寻找マクニール，但却找不到。在途中你要同几个幽灵战斗，由于它们并不是很强，因此战斗还算轻松。在

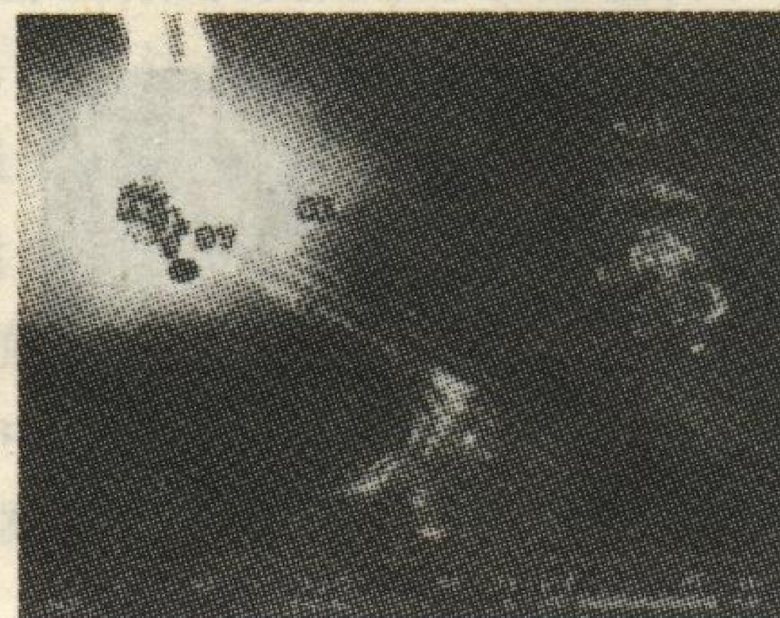


大宅中要尽量寻找仔细，因为会得到一些有用的道具同金钱。之后来到一处在升降机的地方，乘它可以到上层，在这里有休息和

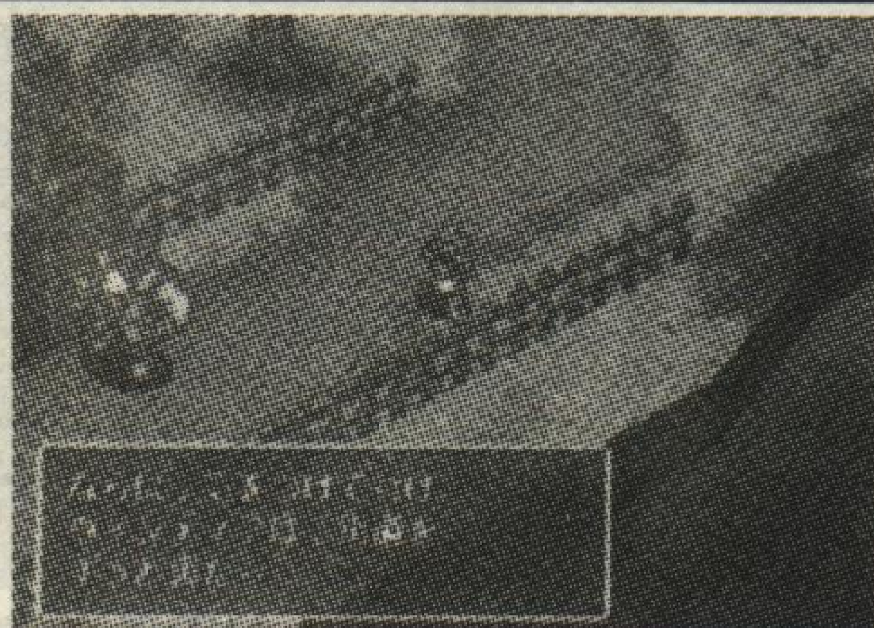


记录的地方。然后可爬到屋顶，在屋顶可以找到一条绳索，正要掷出时レイ便出现了，于是三个人一同来对面的屋顶处。三人乘中央的楼梯可来到マクニール的住处，在此你要同マクニール祖先幽灵的集合体战斗。注意它的冲撞攻击，战胜后三人把这里所有的财宝拿走了，并且在连夜分别送还给了村民。翌日三人再前往牧场小屋，但却遇到了ババデル，他表示已知道了这件事，并告之闯了大祸，由于マクニール背后有一个神秘的暗之组织，ババデル为了安全让三人赶紧收拾东西准备逃走。当三人回到住处时，发现家已被烧毁，愤怒的レイ与众人来到小桥处，遇到了从未见过面的马兄弟，由于与





他们的实力相差太多战斗失败了。当龙醒来后，发现自己在ババデル家中，但却不见了レイ与ティーボ。龙十分伤心，但大叔却让你振作起来。这时可以拜大叔为师，并通过战斗长级后再向他学习必杀技。今后会遇到许多不同的老师，玩者可以根据自己的情况选择不同的老师。

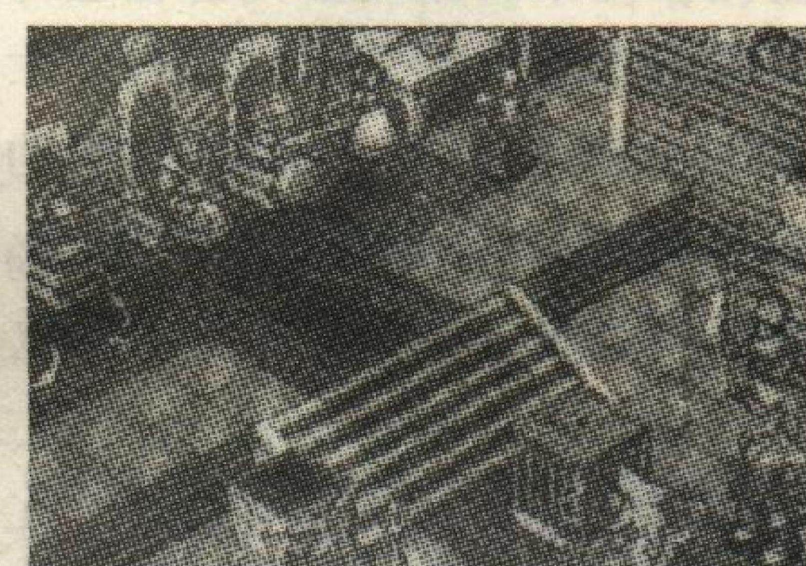




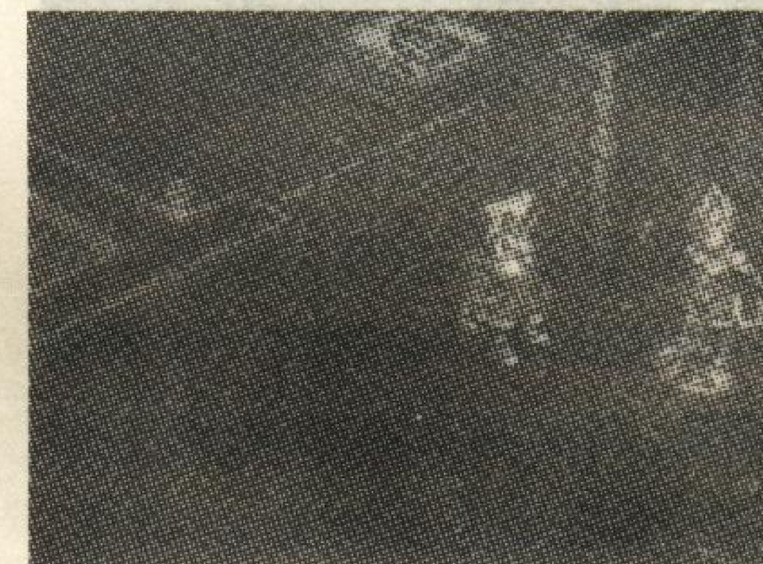


龙辞别了大叔百后进入了モーレンジ地区。沿路爬上顶(注意这里的敌人回避度极高)却又遇到了那对马兄弟，二人对龙没有死感到很惊讶，于是便从背后刺了龙一剑，但是这时龙却因为变身把剑逼出体外，这可让马兄弟吃一惊，二人商量用变身后的龙去讨好国王。来到ウインデイア城见过国王，马兄弟告知国王





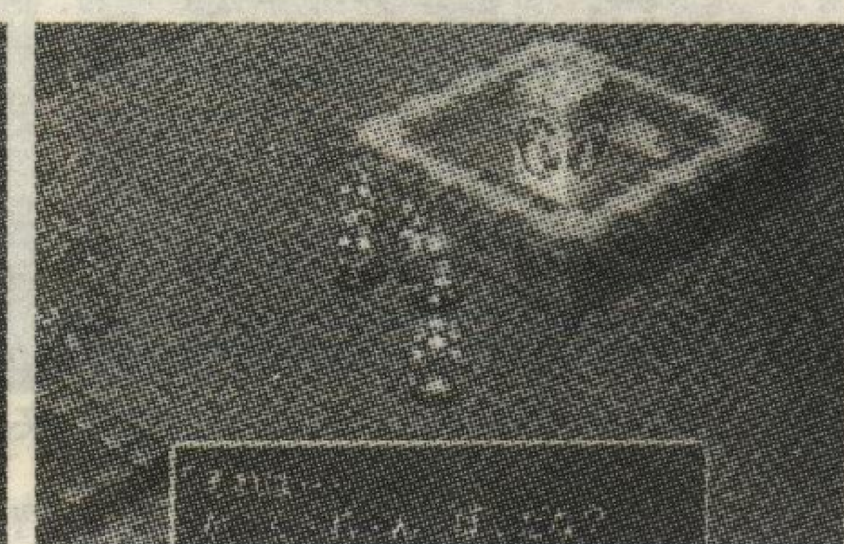
他们发现了一条龙，但就当他们打开铁笼时，发现龙已变成了人样，任二人怎样踢打却无任何反应，愤怒的国王把他们全部都关进了牢房中。这时王女ニーナ出现，当她放了马兄弟后，他们却把ニーナ当作人质想威胁国王，这时龙奋力撞开了牢房



门(分别选两次指令)。在马兄弟的房内可以记录。在地牢中再战马兄弟，这次可以变身了。但因实力还是不足又败下阵来，不过救下的ニーナ却成为你的同伴。

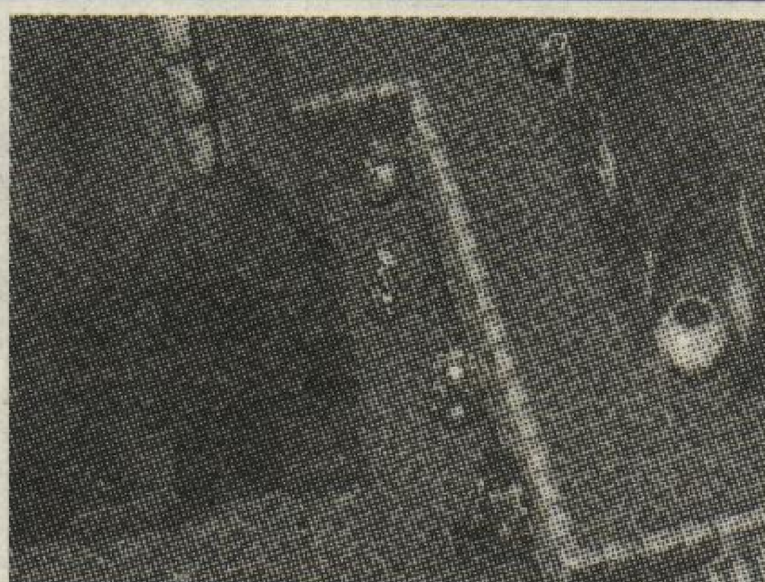
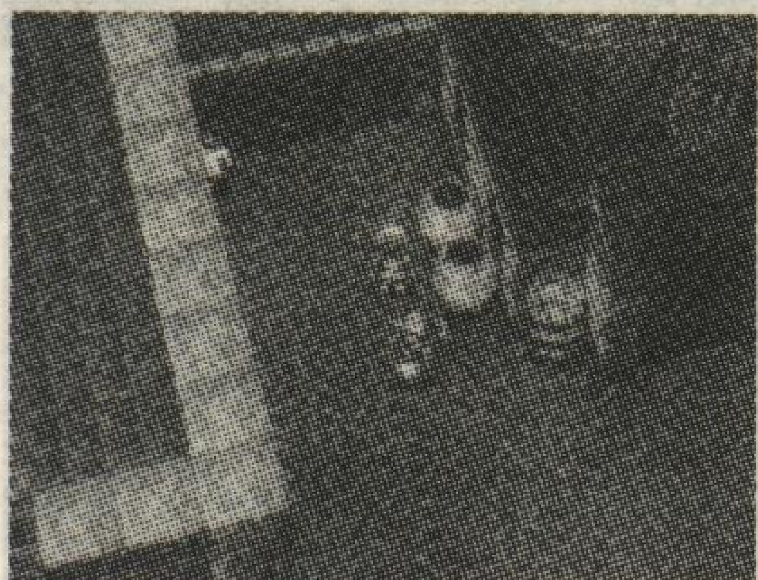
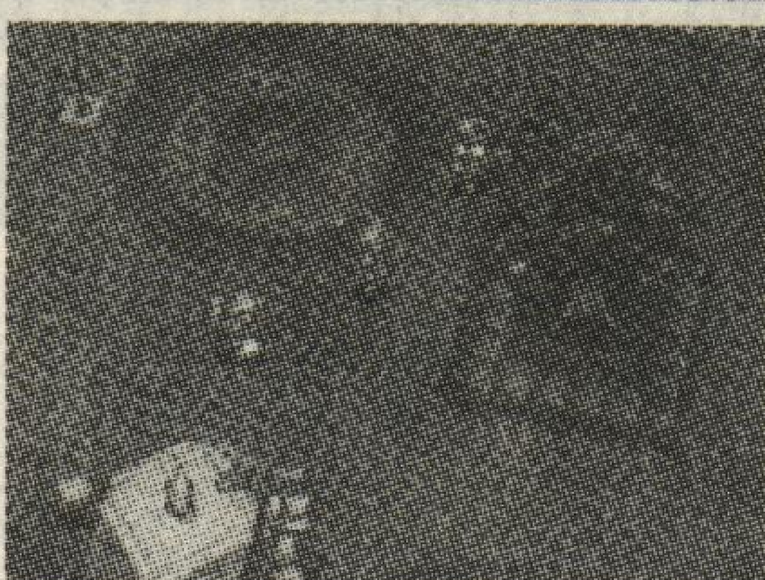
沿路继续走会到地下墓地，在此地找到一个需要回答很多问题的墓碑，并且按1、1、1、3、2、2、2的顺序回答提问，便可以这里脱出。出来后首先向村民打听消息，在水池处要同四个小孩玩捉迷藏的游戏，这时要利用视点切换来寻找他们，成功后便可以



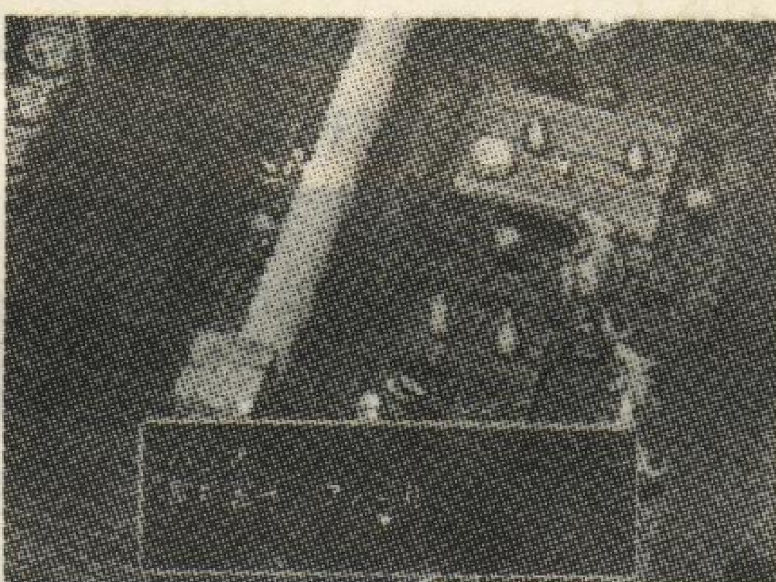
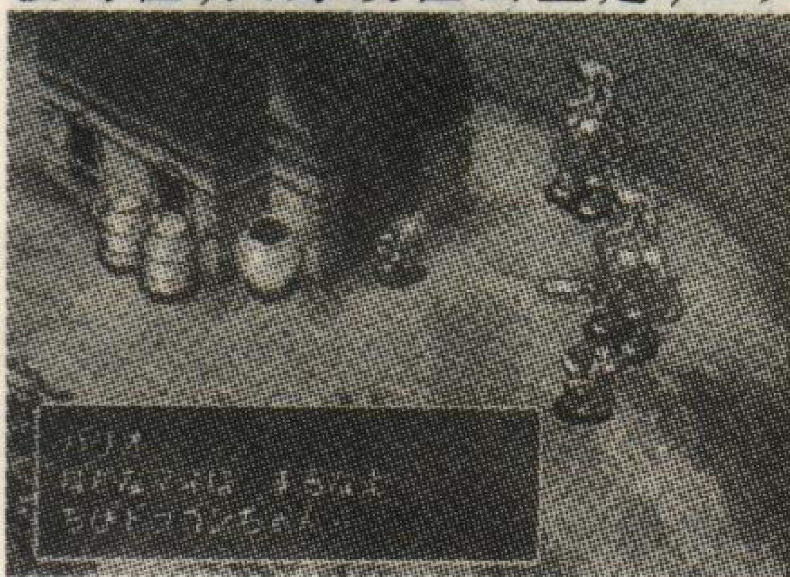
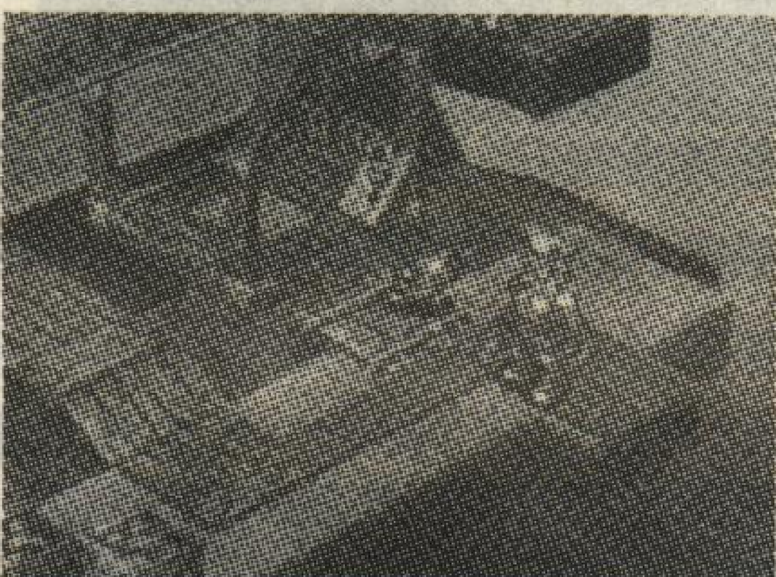


离开王城。出城后，往东南方向走来到エッグック街，进入这时的一间小屋打听情报，但出来时又遇到了马兄弟，二人也失手被擒。

马兄弟将二人带到了斗都ジンメル的酒吧，并让这里的主

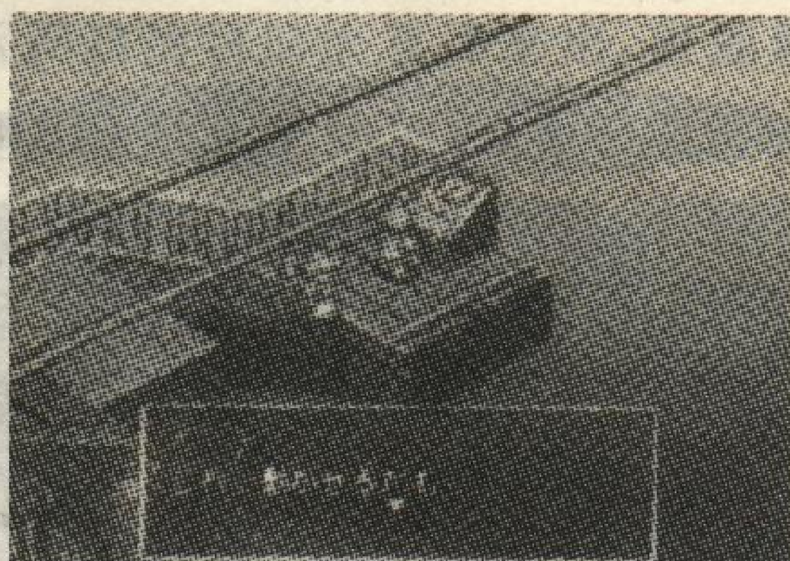
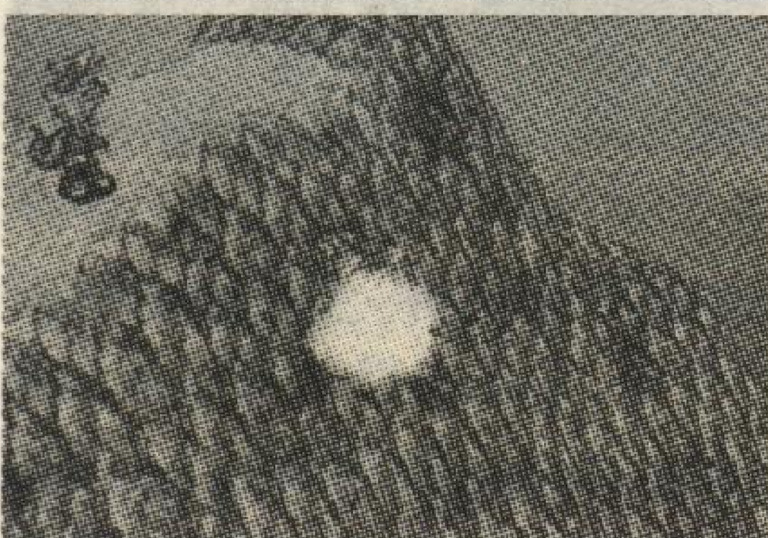





人看守，当马兄弟离去后，二人便悄悄地逃出(出乎意料的顺利，难道说看守人……)。来到街上不妨先买些装备与道具，然后便离开了斗都。由于此地域中的メーカース峡谷不能通过，于是便改向斗都东北方的ボウモウ山进发。注意这里会使毒的敌人。在山上一间小屋找到了住的地方，但第二天出门时却发现被反锁在里面，原来这里的人是马兄弟一伙的，于是便准备逃跑，二人来到左上方的停车处，由ニーナ来发协就在马兄弟来到的千钧一发时到二人侥幸逃出了魔掌。到了对面的山，发现下山的路已被封住，只好改往山上走，二人

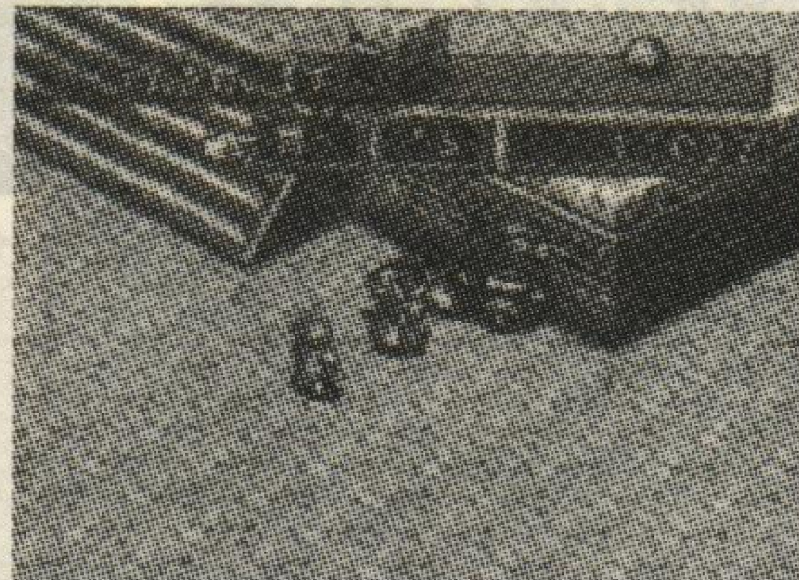
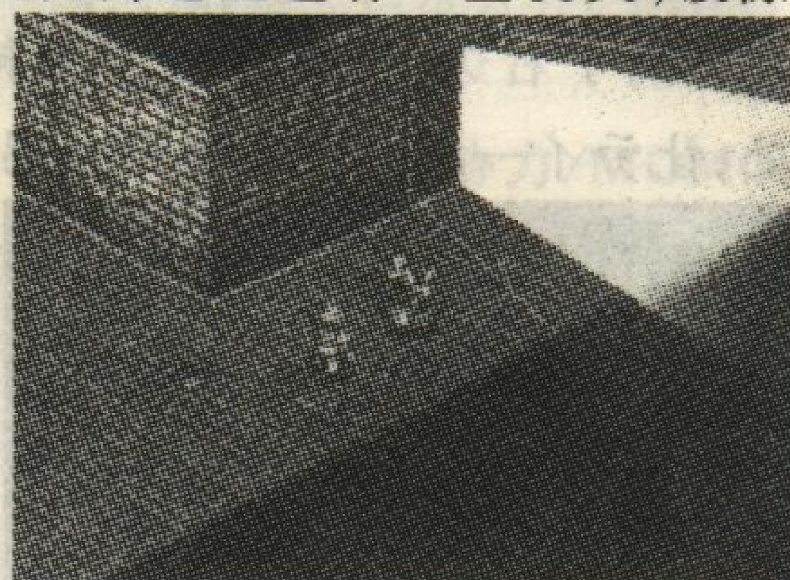




在山顶上遇到了追来的马兄弟，由于自知不敌，于是二人便从山坡上逃了下去。

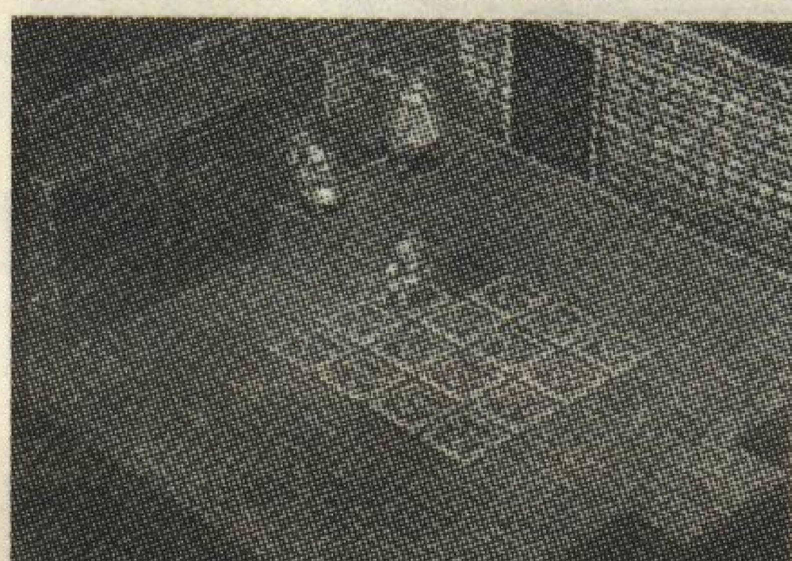
从山上跳下来后往东走来到一处叫做“塔”的地方，这里的妖怪十分厉害，最好多升几级以保平安，在这里可以向人鱼买些回复道具。在塔内会遇到学者モモ，同时モモ亦成为新的同伴，在这里要破解地上的一些方格谜题，因为并不难，所以这里不再介绍了，请大家自行破解。打开门后可得到モモ的专用武器。当

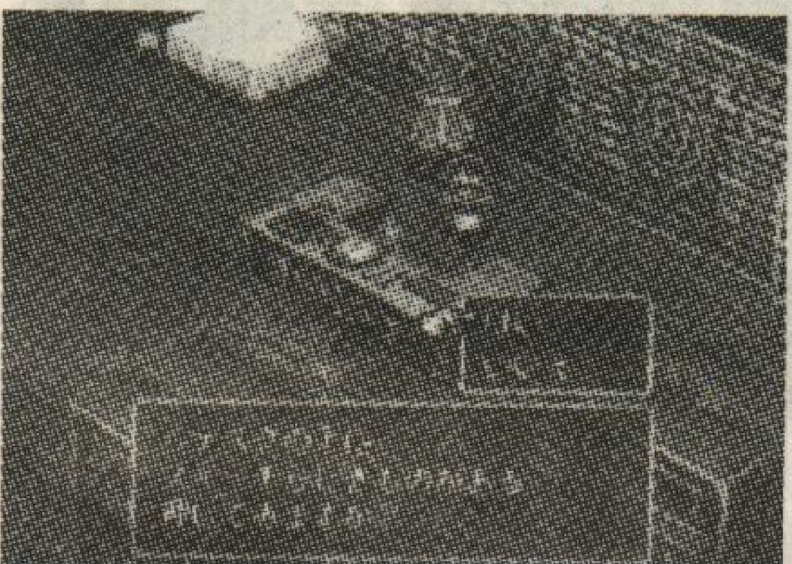
来到一处有五个四面体不旋转的地方，这里只要先调查最右边的再调查左数第二个就可以通过这里，来到上一层，要利用ニーナ来击打水晶魔石，不同的击打次数会使浮空石板停在不同的地方。来到最上层会有镭射屏障阻挡，再利用ニーナ的能力破除屏障便可来到一间神秘的屋子内。在这里只要调查桌子上便会出现一枚火箭，众人抱住火箭算是离开了这里。飞起的火箭栽在附近的平地上。向西来到茶屋，在这里会遇到一位所长，同他对话后来到一处叫做ゴミすて场へ的地方。这里的机关虽很多但大多是控制传帝带的。这里的所长让众人来到西面的洞窟消灭那里的妖怪。于是众人来到洞窟内，这里也有一些机关，破除

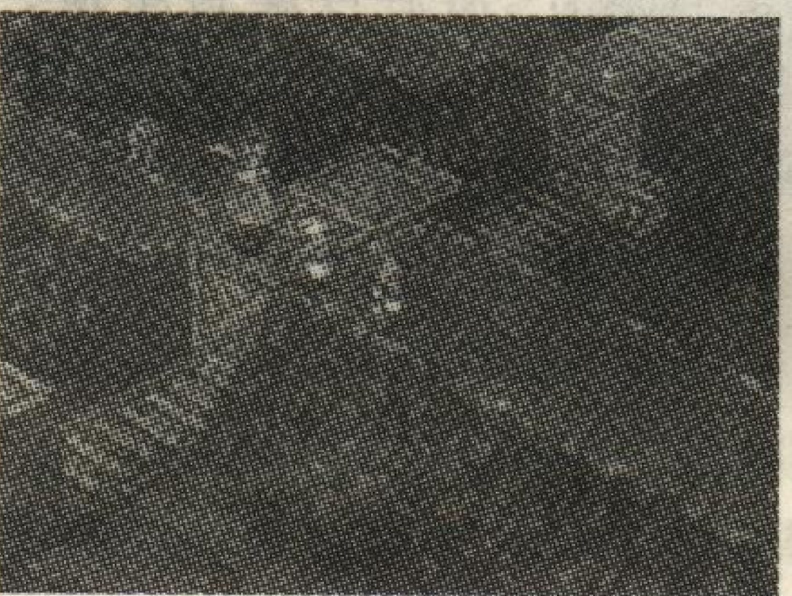



它们可以得到一些宝箱内的物品，在洞窟深处要同这里的BOSS战斗，这个敌的弱点是火，不断地用火属魔法攻击，就可以破解它的回复能力，战胜后会有一个叫做ペコロス的怪物登场，而它

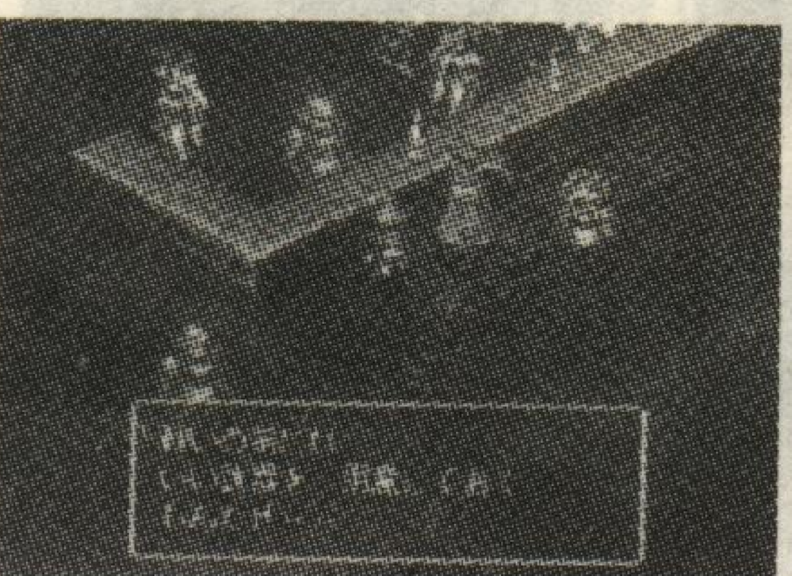
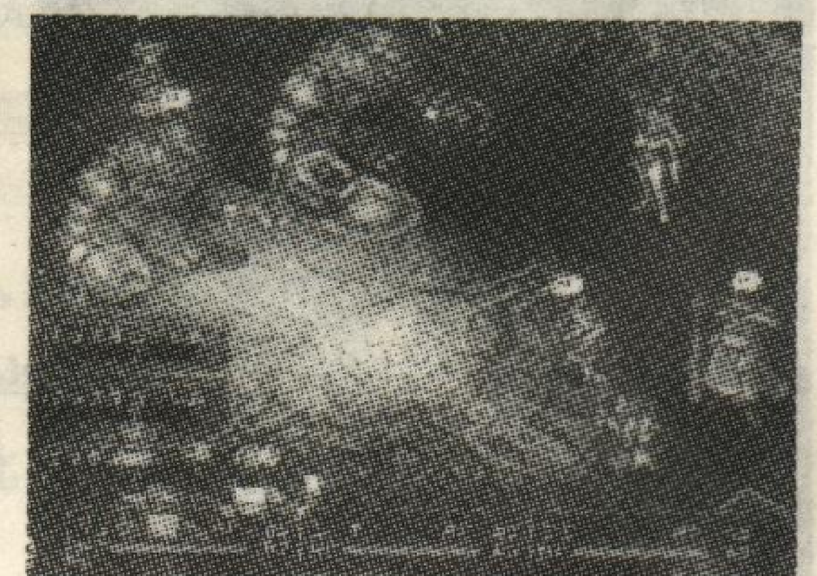



亦成为你的仲间，回到实验室后，所长会让众人躲在运草的马车内前往斗都参加比武大会，但这一切都是圈套，在前往斗都的途中又被马兄弟捕获。






在斗都马兄弟扣下了队伍中的一人当人质，而让其它人参加比武大会，在这里购买一些强力武具是十分必要的。比武大会共有五场战斗，最好派最强的人上场，前三场都是一对一，而第四场则是三人同时上场，由于此时都不能魔法，所以回复道具需要大量购入。四场全获胜后迎来了最后决胜战，在决胜战斗对手是ガーランド。由于实力不如对方而落败了，但ガーランド却因



获胜而要求马兄弟释放人质，马兄弟震于ガーランド的威力只好从命。从斗都出来后来到メーカース峡谷处，但马兄弟带来了大批助手把通路及退路都堵住了。没办法只好同他们一战，战胜了喽罗后，ガーランド突然出现并解决了后面的敌人，这时对方只剩下了马兄弟两人，二人使出了绝招合体，由于合体后的马兄弟十分强劲，因此在选人手上要格外小心，战胜了马兄弟后ガーランド正式成为同伴。



一行人向东走来到关所处，但因为没有国王的通和证而只好回ウインデイア城，在城中众受到了国王的接待，但就在用过餐后，发生了一件事情。モモ的那个小宠物不见了，在王宫食堂地下仓库找到了它。众人从国王那里得到了通行证，而国王也因为ニーナ有了这么多朋友而十分高兴。拿到通行证后便可以通过东面关所了。



众人通过后来到一个新的地域，但由于无法通过东面的火山而只好前往海滨的一个小镇想办法，在这里有人会告诉你由于灯台处有妖怪，所以船无法出港，找到这里的船长，他会带众人去灯台，但由于这位船长并不懂得如何战斗，于是众人便决定传他一些武艺，从他处即可得到1000元钱来办他买些装备，这里有个小阴谋先把钱花掉但并不给他买任何装备，这样便又可以使他那得到1000元，如再如此炮制，船长就会十分愤怒而不再给你钱了。在教他武艺时，让他攻击你可令其攻击力上升，而你攻击他时可以让他长防御力，但要注意不能让攻击力高的人打他，不然立刻完蛋，玩者可以让新入队但是没有修练过的パユロス同他一起练习，当船长的能力练到足可以击败大副时便算成功。但这时的船长已经累的不能行走了。众人辞别了船长来到西面的灯台处，在这里先把宝箱中的矿石拿到手，直到一处锅炉样的地方，按告示牌的提示令屏幕的正弦曲线达到最高点时，把矿石放进锅炉内，如灯被点亮便算成功，再沿着灯的走向利用一些开关使灯顶部的灯点亮即可。

当灯点着时会有一个妖精样子的女子飞来，告诉你点亮灯台会引来怪物，这样她们便不能安定地生活了。于是众便决定帮忙并同妖精约定在她们住地相见，此时先前那地上有花丛和同号的地方便可以进人了。在此地替妖精消灭海边的怪鱼即可，而妖精也为了答谢你而给了你一件道具，这样以后就可以随时来到这里了。完成了灯台与妖精的事件后回到海滨小镇在酒场中找到了镇长，他会给你通过火山的通行证件。众人来到了火山由于道路被岩浆堵住了，因此只能从内部通过，在这里要注意地上的熔岩会使你失去体力，而墙上喷出的瓦斯气会使人混乱，来到最深处会遇到两条火龙，击败它们后便可通过火山(注意它们的弱点是冰)。

通过火山后又来到了一个新的地方，在这里需要更换一些装备，等到一切准备完毕后，众人便来到一处叫做"天使の塔"的地方，在这里队伍中必须有ガーランド才能进人，在塔外会找到一处有封印的地方，由于没有任何事件发生于是众人便一直向塔顶走，在塔顶沿楼楼再一直向下走，便可来到塔的内部，由于这里的宝箱很多所以要尽量拿到。而途中的一些可以移动的巨石也会对你有些帮助(推巨石时ガーランド必需在队伍前面)，来到塔的最深处，龙惊奇地发现这原来是一个巨大的龙的墓地，更在此得知了ガーランド原来就是缴灭龙之一族的其中一人。但ガーランド又好象是身不由己，没办人好只他一战了，由于经地几场大仗，所以龙的力量已经超过了ガーランド很多，斗都的一幕不会重演，当击败ガーラント后龙又有了一些回忆，在回忆中隐约地对自己的身世之谜有了初步的了解，而ガーランド又同自己有什么关系呢?先前的同伴レイ与ティーポ又到那里去了呢?到底龙之一族是因为什么原因而被缴灭的呢?这些谜下期为大家一一说明。

战斗中学习敌人的技巧：在作战中十字指令的左边一项可以从敌人身上学得一些技巧，如能灵活掌握对游戏进程会有很大帮助，但要注意如果从敌人身上学得的技巧正好是老师要传授的就只能取一。

特殊技巧的互相使用：在野外的休息处玩者可以在记录时见到别一项指令;它可以令一些技法互相传授，但每次要一种道具，而这种道具十分稀少，所以要合理运用。

有趣的迷你钓鱼游戏：游戏在序盘就可以进行钓鱼，而在钓鱼时会遇到一代的角色鱼人，它会买给你一些珍贵的道具，但必须用鱼来换，所以熟练地掌握钓鱼技巧会有意想不到的收获。

建设共同体：当完成妖精住所的事件后，她们会说欢迎你再来，其实，这里便是传说中的共同体，你对妖精们下达的命令她们会一一执行，最后会把这里建成你的大本营，有关这里的细节，下期再向大家说明。

选择不同的授业恩师：当大家在地图上行走时会遇到一些有"?"标志的地方，这些地方大都是老师的所在地。玩者可以根据自己的爱好选择不同的授业老师，而每升一级都可以回去找老师学得一些不同的技巧，但因每位老师的能力都不相同所以在自己的同伴升级时所成长的能力也不一样，如何把握成长的效率，请众玩家这自己琢磨，老师的详细资料请大家在野外休息时调查。

—— 未完待续 ——

前线任务 2

完全攻略始动

机种:PS　厂商:史克威尔　类型:SLG　媒体:CD－ROM

责编/DRAGON　　协力/MOMO

前　言

作为史克威尔公司的王牌 SLG——《前线任务》系列的第二作在 PS 上登场了，此回我们将向大家介绍与本游戏有关的故事背景及游戏系统，另外也有游戏的攻略将会在下期中刊出，希望能对大家在玩此游戏时起到帮助的作用。

世界形势

21 世纪初，世界各国经济发达社会安定，各个国家为了寻求更加快速的发展，进入了各国家合并的时期，曾在 20 世纪末欧洲人提出的经济共同体的计划吸引了众多国家。

2005 年欧洲经济共同体成立(简称 EC)。15 年后南北美洲经济共同体形成(简称 USN)。USN 成立 6 年后东南亚及澳大利亚经济共同体成立(简称 OCU)。在 2015 年原来分裂的"苏联"也再次合为同一共同体，史称东欧经济共同体，国家间的溶合使联合国制定的"永久和平调停机构"开始复苏。

在联合国"永久和平调停机构"的建议下，各经济共同体开始向一些贫穷的小国家进行经济和技术方面的援助。这使一些宗教和民族关点不同的国家走到一起来，但是这也引起了各地方小规模战乱不断。各大国为了平稳的发展，大国间的战争在 21 世纪初便不在发生了。但是……

OCU



东南亚诸国及澳大利亚依靠丰富的资源和高度的生产力以及强大的科技形成的经济共同体，有着与 EC 和 USN 相抗衡的实力。

但是因为此经济共同体包括的国家非常多，而且包括一些东南亚贫穷的小国家，所以此经济共同体内民族间的战乱不断，时间长达 36 年之久。

USN



南北美洲国家所组成的经济共同体，依靠其固有的强大实力并仰仗在 20 世纪成为超级大国的美利坚合众国的巨大军事力量，成为强大的多国组织。

此经济共同体的主要对手是在 21 世纪开始飞速发展的东南亚及澳大利亚经济共同体——OCU，两经济共同体之间经常爆发商业战争，而且还对在太平洋升起的小岛哈夫曼的所有权问题展开过激烈的战争，史称"第一次哈夫曼纷争和第二次哈夫曼纷争"。(这两次纷争的主要情节请参照曾在超级任天堂上发售的《前线任务 1》)

Alordesh 历史

本作的地点是在东南亚的小国 Alordesh，特此向各位介绍一下这个国家的情况。

1971 年 Alordesh 人民共和国独立。同时日本及欧美诸国和联合国向此国开展援助活动，以便支持这贫困的国家继续发展。但是本国内部政局不定，小规模战争不断发生，极不利于此国经济的发展。

进入 21 世纪以后，Alordesh 农业生产进入稳定的阶段，在联合国的援助下，此国开始向工业性国家过渡。随后因为 USN 和 EC 进行的亚洲诸国经济牵制计划，导致欧美国家对 Alordesh 的援助终止。在 Alordesh 危难之时，新成立的东南亚及澳大利亚经济共同体——OCU 对此国实行大规模的技术援助，Alordesh 工业速度急速发展，已经基本进入完全工业化，这仿佛已经失去了一个发展中国家应有的平衡。



就在 OCU 于 Alordesh 建设大规模工业工厂的同时，第一次哈夫曼纷争开始了，随着 OCU 急需大量军工产品，Alordesh 开始进入军工产品的生产，靠此 Alordesh 积畜了大量的资产，其发展程度不亚于其它工业发达国家。

第一次哈夫曼纷争结束后，原本进行军工生产的 Alordesh 在战争后没有及时进行工业方面的转换，这导致外国著名企业纷纷由此国撤资，Alordesh 失业率急速上涨。OCU 企业的完全撤出导致了 Alordesh 经济的全面崩溃。

为了生存，Alordesh 向 OCU 提出了再次要求援助的申请，在谈判之后，Alordesh 已答应 OCU 一些条件之后，正式加盟东南亚及澳大利亚经济共同体之中。

第二次哈夫曼纷争开始了，Alordesh 经济再度进入好转阶段，但是此时加入 OCU 的 Alordesh 已经不如当时的状况了。因为答应了 OCU 的某些条件，明显此国属于附属位置，因此此国中的爱国人士开始策划独立……

Alordesh 国内形势

Alordesh 年表

■**1971 12 16**
Alordesh 独立，之后各发达国家向此国进行援助活动。

■**1995**
哈夫曼岛升起于太平洋海面，随后此岛隶属于联合国管理。

■**2000**
联合国对 Alordesh 进行技术援助，此国开始转向工业化发展。

■**2005**
欧洲经济共同体 EC 成立。

■**2015**
东欧经济共同体成立。

■**2020**
南北美洲经济共同体 USN 成立。

■**2022**
USN 停止向亚洲各国的经济援助。

■**2023**
EC 停止向亚洲各国的经济援助。

■**2026**
东南亚及澳大利亚经济共同体 OCU 成立，并开始对 Alordesh 进行援助，由此此国开始急速工业化发展。

■**2030**
非洲大陆共同国家计划发表。

■**2068**
OCU 开始在 Alordesh 进行大规模工厂建设。

■**2070**
第一次哈夫曼纷争。

■**2080**
各国企业在 Alordesh 的投入纷纷撤出，此国经济开始崩溃。

■**2085**
Alordesh 向 OCU 请求再次援助，在答应一些秘密的条件之后援助再次开始。

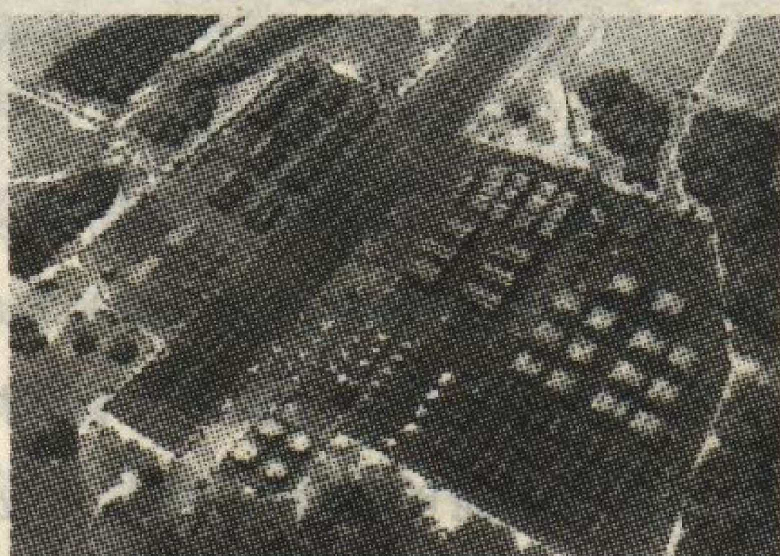
■**2090**
第二次哈夫曼纷争。

■**2094 4**
Alordesh 正式加盟 OCU。

■**2098**
Alordesh 的军队发动暴动，结果是失败。

■**2102**
Alordesh 军中 Ven 中佐发动军事暴动。

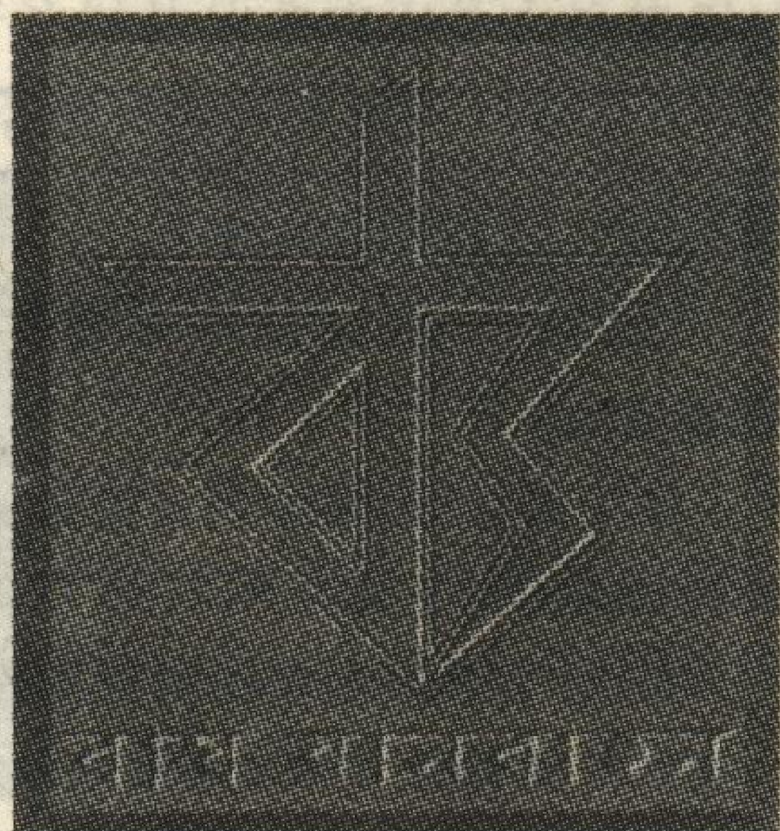
自从 Alordesh 加入 OCU 之后，其众多的附加条件之一就是 OCU 有权在此国中驻扎军队。自从得到 OCU 的援助之后，大量的其他国籍的人员涌入 Alordesh，社会状况很不稳定。再加上此国原有的不稳定形势，使得 Alordesh 危机四伏。



OCU 海防军驻 Alordesh 总海部基地

自从大量外籍人员流入之后，在加上为加入 OCU 的附加条件，使得 Alordesh 的国民对 OCU 极度的不信任。

正式加盟 OCU 之后，OCU 于此国建立了大量的工业设施，使得环境受到了污染，人民受到了剥削。外籍技术人员进入之后，以及大量的自动化机械使用，Alordesh 失业率继续上升，国民认为 OCU 是这一状况的责任者，因此重多爱国人士认为国家的发展必须摆脱 OCU 的控制。



Saribash 建立的巴谷运输公司的标志

Saribash 建立的巴谷运输公司实际上是武器的走私组织，为了 Alordesh 的复兴，他为祖国通过走私武器而积攒钱财和大量的武装。

Alordesh 的暴动



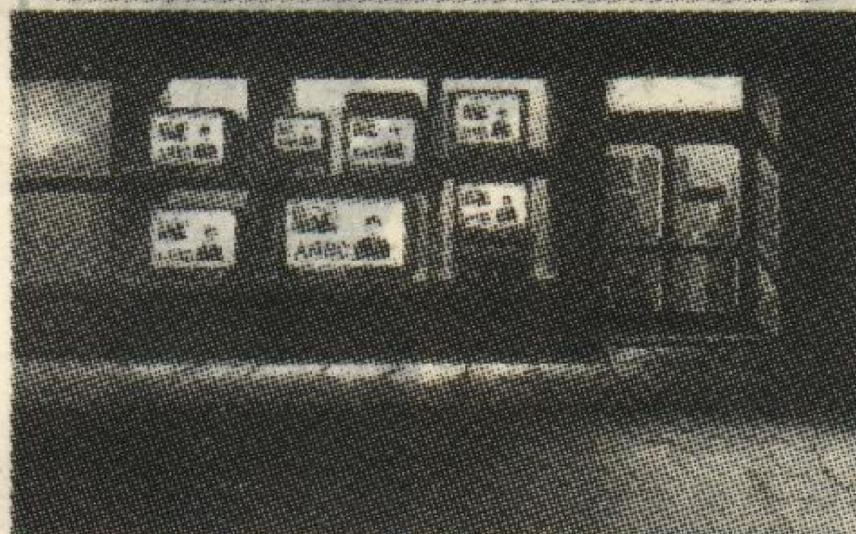
叛军向首都发动的突然进攻

2102 年 6 月 12 日黎明，Alordesh 陆军中佐 Ven 率领其属下的主力部队和支持反乱的其它军方部队向 OCU 驻 Alordesh 的 3 个军事基地发动了突然袭击，于此同时 Alordesh 的首都和 OCU 大使馆及国会议事堂也受到了叛军的进攻。



对 OCU 充满仇恨的国民

占领成功之后，叛军一共控制了大约 2 万名 OCU 士兵，并且抓获了 200 多名 OCU 政府官员，其中包括 Alordesh 的首相，另外，反叛乱的军政要员也被叛军所监禁。所有的人质被分别安放在 Alordesh 的首都和各地的重要设施之中，人质安全与否，目前并不十分清楚。



各新闻体对暴动的报导

随后 Ven 中佐发表了声明，他要求 OCU 承认 Alordesh 独立，并且公开宣布 Alordesh 脱离 OCU 而独立。他说 Alordesh 的独立是为了阻止 OCU 继续压榨国民的血汗，中佐说："如果再让 OCU 控制着我们的国家，那么就连我们的灵魂也会被 OCU 吸去。"

中佐以人质为条件要挟 OCU 公开承认 Alordesh 独立。现在 OCU 并没有作出正面的回答，据说他们正在组织人质的救援活动。



受到叛军攻击的 OCU 海防军总部基地，驻守于此的第 41 上陆机动部队的战士们立刻开始进行反击，但是因为敌人投入兵力很大，部队不得不放弃基地。

我们的故事就是由此开始的，正在 OCU 海防军总部驻扎的 41 上陆机动部队中有我们的主人公 Ash、Joyce、Amia、Griff，他们立刻进行反击，在战斗中 Griff 为了掩护战友的撤退，不幸被敌人所抓获。

由此其他人便开始了俘虏救回的任务……

游戏主要人物介绍

Ash Faruk

25岁 OCU海防军总海部伍长　身长178CM　体重75kg



Alordesh国人。曾于其祖国的陆军部队服役，并且升职为少尉，但是其本人却因一些不可得知的事件而被军队开除。二年后，他以志愿者的身份加入了OCU军，而其脱离祖国军队的原因却一直是个迷，就连与他最亲密的伙伴也不知原因。

一直受着过去困扰的Ash是一个沉默寡言的人，现在他在OCU海防军中任职，隶属于第41上陆机动部队"MUDDYOTTERS"部，职位是伍长，其部队受命驻留于Alordesh国中。这次为了镇压暴乱而不得不与祖国的同胞人交战。此人性格上虽然有些压抑，但是优秀的品质使他身边的人都对此人十分信赖。

Joyce S. Whitfield

26岁 OCU海防军总海部1等总兵　身长180cm　体重80kg



澳大利亚人金发碧眼的外形使人觉得他像一个花花公子，当然这也是他自己承认的。

因为其一直受西方开放式的教育，再加上本人花花公子的作风，使他在女性的军人圈里名声很差，这与其优秀的外表有着明显的反差。

性格开朗、自信、直爽的Joyce虽然行事十分傲气，惹得许多人对他很是反感，但是此人还不是一个令人憎恶的人物。毕竟其仗义的品质让他能够在军队中有几位知心的朋友，Ash就是其中一位，两人虽属于上下级关系，但是却有着兄弟般的友情。

Amia Mccalum

25岁 OCU海防军总海部1等总军　身长165cm　体重56kg



澳大利亚人。直至2012年时在军队中能够熟练驾驶WAP的女性人员依然很少，而Amia就是其中的一员。

其特有的反应和判断能力使其能够在驾驶WAP的能力方面强于其它男性成员，因此在她隶属的部队中享有很高的评价，再加上此人曾经是飞机驾驶员，使其成为部队中得力的队员。

在有着可爱外表的Amia表面上有关极为争强与好胜的性格，当然这是在男子部队中女军官必须的伪装，其实她还是有骄弱的一面。Amia内在的软弱性格实际上并不合适成为WAP的驾驶员，她需要在战争中磨练。

Griff Burnam

32岁 OCU海防军总海部军曹　身长182cm　体重106kg



拥有德国人的血流，出身在哈夫曼岛，国籍是澳大利亚，太太是日本人，拥有丰富的国际交往的经验。

在军队中服役时间很长，12年前也就是哈夫曼岛第二次战争结束前才受命参战，但是没多久战争便结束了。本身全无实战经验，曾于日本的福冈任WAP驾驶员教官，此人的战斗实力一般。

性格十分豪快的Griff在军队中是个老大哥式的人物，在其家中又是一位好丈夫也是一位好父亲。一直希望能在军中工作完后回家过安宁的生活，所以在战斗中其求生的欲望极高。

Thomas Norland

47岁 OCU陆军大尉　身长175 cm　体重85kg



澳大利亚人。隶属陆军第1军第89机动大队"Dvll Stags"部队，在Alordesh驻军基地中负责勤务。拥有高超的指挥才能，在数次的重大战役中屡立战功。Thomas拥有在任何时刻都能冷静思考的大脑，因此他的部下对其有着绝对的信赖。在第二次哈夫曼岛战争时就已经任大队的中队长，但是其并不愿出人头地地的想法使得多次立功的他至今还是大尉，当然这也与他在军中有诸多嫌疑有关，军事法庭曾多次以冒领武器粮食，走私武器而审判他，但却因证据不足而没有成功。

在其绅士般的外貌下是他开朗的性格，笑容会经常出现在他脸上。

Rocky Armitgage

28岁　OCU陆军军曹　身长190cm　体重87kg



澳大利亚与东南亚的混血儿，是有着神秘色彩的Thomas的下属。

Rocky有着作为WAP驾驶员的能力，而且各方面水平很平均，拥有冷静的判断力。数年之前，因为功勋着著而进升为少尉军衔，但是他自己却推辞了这一进升机会。

Rocky是一位不善过多言表，表情冷俊的青年人，在军队中与其关系不错的同事称之是"酷"而其他成员则认为是他是没有趣味的人。Rocky拥有美丽的和修长的身材，是众多女性军人所崇拜的对象。有着鬼异的性格的他，竟然和Thomas及Roswell成为伙伴，是今人想不通的，他们三人之间形同兄弟。

游戏主要人物介绍

Roswell Tarana

29岁 OCU陆军1等兵 身长168cm 体重62kg

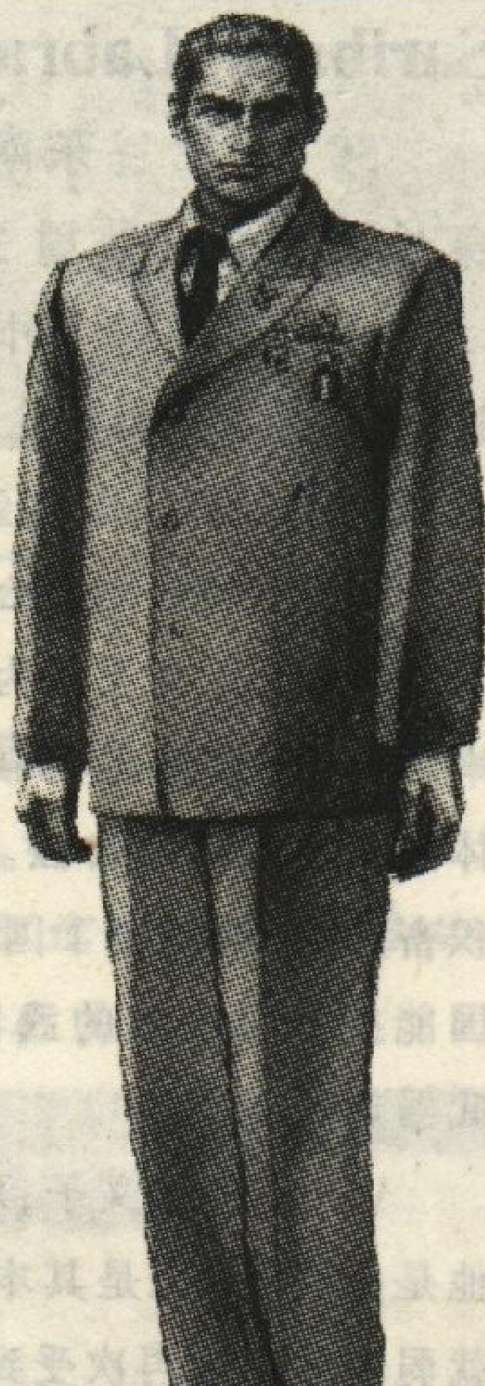


自称是有意大利血统,而国籍是日本的Roswell是出身于补给部队的军人,对于机械方面他仿佛十分精通。有关他过去的经历仿佛是一个密,就连军方的档案中的一切关于其的资料,都已经被更改过了。

对异性有着很大注意力的Roswell,是一位善于在女性面前夸夸而谈的人,表面上看此人仿佛并不那么拥有实力,而实际上其人有口采出众的优势,而且此人判断力也很强,其多次大胆的在战前予料的战果都十分正确,所以他并不是个一无可取的军人。与Thomas并系很密切,表面上看好象是Thomas的弟弟一样。

Andrew F.Hordman

38岁 OCU陆军大佐 身长180cm 体重78kg



澳大利亚人。在士官学校以优秀成绩毕业,是个典型的教条主义的军人。

第二次哈夫曼岛战争时曾经历数次大规模战斗,但是一直任后方支援部队长官的他,全无任何实战经验,在最前线的指挥应变能力值得怀疑。

目前此人是OCU陆军第1军32机械化连队队长,这次暴乱之际,他临危被任命为捕虏救出部队的司令官。

其军队高材生的身份使其对部下的态度十分高傲,在士兵中名声低下。他对于情报人员的工作不以为然,认为只有实战士兵才是军队中唯一优秀的人员。

Lisa Stanley

26岁 OCU陆军情报部情报2科大尉 身长170cm 体重52kg



澳大利亚人。在士官学校以优秀的成绩毕业后,根据其个人的希望转至OCU情报部任职。之后在对于USN的谍报活动中屡立功勋,不断的进升职位。在情报部中被同事称之为"头脑清醒、冷静、沉着的才女",而且在上层领导层中Lisa也得到了一致的好评。因此她经常执行一些特殊的任务,在部门内享有特殊权力。

做为一名普通人,Lisa为人友善,与部下关系非常好,但在执行任务时则要求非常严格,近似于冷酷,可见在她心中,完成任务永远排在第一位上。此回受命去调查OCU在Alordesh的驻留基地,详细原因不明。

Sayuri Mitsuzuka

21岁 OCU陆军情报部情报2科少尉 身长159cm 体重45kg



日本人,名字的日文译名为"小百合"。在高中毕业后,参加了OCU陆军部队,来年在贝尔克拉多事件时随镇压部队出战,虽然当时作战失败,但是她却在撤退途中创立了辉煌的功勋。部队全员返回后,小百合得到了陆军前线特殊功勋勋章,并且连升三级,成为军中少见的年仅20岁的女性军官。之后因其指挥才能优秀,被转入OCU情报部门。

在情报部中,她隶属于Lisa的下属,两人共同担负繁重而秘密的情报工作,虽然表面上看两人是上下级关系,但是形同姐妹,小百合因为年龄较小有时比较孩子气,作为大姐的Lisa要经常教导她才行。

Ven Mackarge

26岁 Alordesh陆军中佐 身长:178cm 体重:65kg



Alordesh军中第1机械化师长官,此回暴动的首谋者。

此人拥有天才般的指挥能力和作战能力,并且在全国WAP驾驶战斗比赛中以拔群的实力成为冠军,在年仅24岁时便成为中佐。以上这一切均是他从士兵做起,一步步争取而来的。

此人的真实面目并非与其所作的相吻合,实际上他性格温和,待人诚肯,在部下心目中是极值得信赖的长官。此次虽然是暴动的首谋,但是他并不是野心十足,而是在看到OCU对贫困的祖国进行无情的吞食下而迫不得以发动暴动。他认为只有独立才能摆脱OCU对于祖国的控制。

Gorsh Gwianda

53岁 Alordesh陆军将军 身长182cm 体重72kg



Alordesh军队总司令长官,陆海空三军的最高权力掌握者。

与Ven不同,他不是从一位普通士兵进升至目前的职位,而是作为军官学校的高材生直接进入军界领导阶层的。此人性格冷酷,而且对于下属有着极高的要求,不能得到普通士兵的认可。但是作为军界最高权力者,还是被广大军人所尊敬。

在此回的暴动中,因为当时的立场并不很坚定,而被激进派的暴动军人所俘虏。这与4年前的暴动时一样,当时他也是因同样原因被监禁,但是当时的暴动失败了,不久他就获得了自由。不知此回将军的命运如何呢?

游戏主要人物介绍

Saribash Labra

50岁 巴谷东南亚运输公司社长

身长 168cm 体重 98kg



Alordesh首都郊外的巴谷运输公司的社长。表面上是运输企业，实际上是国际的走私组织。Saribash热爱自己的祖国，有着一颗火热的心，他一心要打破祖国一直贫困的现状，其本人认为若想要祖国富强起来，就绝不要妄想依靠强国的帮助，而全体国民自立才能自强。为了能为祖国富强积蓄财力，他开创了国际走私组织，为了祖国能拥有第一流的武器，他进行着大量的武器走私。

Ven是他的义子，对于Ven的暴动行为他是支持的，但是其本人也不想看到本来就弱小的祖国再次受到战火的创伤。

Lira Labra

19岁巴谷运输公司社长秘书 身长 162cm 体重 43kg



Saribash的女儿。虽然得知父亲暗中从事的是走私的活动，但是对贫穷的祖国有着深厚感情的她还是能够理解其父的一腔报国之心。一直想为祖国作些什么的她在其父的公司做秘书工作。

Lira的学习成绩极为优秀，在大学的学习中得到特殊修士的资格。在8岁的时候，就能驾驶WAP，对于WAP的使用虽然没有得到正规教练，但水平却十分高。

从小就失去母亲的她，一直在父爱的关怀下成长，使其具有一位母亲天性。在她的脸上有着忧郁的外表，再加上祖国连年的战火纷争，使其悲伤的外表更加了几分忧伤。

Pike a. Reischaver

30岁 USN连合中央情报局成员

身长:173cm 体重:68kg



此人是USN连合情报局(简称CIU)也就是过去的美利坚合众国的中央情报局(CIA)的成员。做为一名杰出的情报人员，Pike拥有清晰的思维，其观察力和直感极为优秀，多次完成重大任务。

目前他参与对Alordesh的谍报工作，具体内容不详，但是根据目前的资料来看，仿佛是与新型武器有关。

性格十分古怪的Pike在行动中会有许多与常人不同的看法和做法，但是其实际工作能力确实非常之高，在战争上是个值得信赖的角色。另外关于他此次来Alordesh的具体任务一直是个迷团。

Domingo Kyatt

37岁 职业目前不详 身长 183cm 体重 80kg



原来是OCU陆军特殊部队队员。6年前退役后，突然失踪。此次在OCU组织的俘虏救援活动中登场，与Thomas有着特别的关系，但此两人的联系在他退役后中断了。至于其为何要提出退役，至今仍然是高级机密。而通过他于最近战场上的登场来看，此人仿佛与军方有着极为神秘的关系。

作为士兵来说，此人可谓是名"万能战士"。除了其强大的WAP驾驶能力外，此人还能熟练的操作VTOL战斗机，而且通晓格斗术和暗杀术，是名符其实的特种队员。拥有极丰富的实战经验的Dumigo，曾于服役期间屡次立下战功。

Cordy Hoffa

26岁 潜伏的谍报员 身长:178cm 体重 65kg



是OCU于Alordesh的谍报人员。作为女性她拥有超强的WAP的驾驶能力，此人正是依靠这项能力表面上作为斗技场的斗士而潜伏于都市之中，进行谍报工作，并且在斗技场中被称为"霸者"。

表面上看此人毫无女性应有的性格和气质，其强壮的肌肉和冷酷的外表让人望而却步，实际上她还是个比较开朗爱说话的女人。曾经于军队服役的Cordy是与小百合于同一部队的战友，与其战友相比，此人在纯作战方面的能力要高出许多。她也曾在平息贝尔克拉多事件中得到军方的前线特殊功勋勋章。

OCU驻Alordesh各部队于WAP(机动步兵)上的标志



海军41上陆机动大队



海军13上陆机动大队



海军19上陆机动大队



海军310战斗航空团



海军332战斗航空团

世界兵器产业

此次的前线任务具体的剧情仿佛还是与兵器制造产业有关，特此我们将在当时世界著名的兵器产业作简单的介绍。



EC的兵器企业

SENDER

原来曾是飞机的制造厂商，现在也进入WAP的开发阶段。

TAUREAU

曾是步兵战车的开发厂商，目前正界入WAP各部件的生产。

SHNECKE

WAP的创始企业，其生产的WAP得到全世界军士部门的好评。

NAXOS

电脑厂商，此企业设计出的WAP的电脑芯片在欧洲有很大销量。

BALESTORO

以开发低成本WAP著称的企业，其在WAP制造中的创新引人注目。

TAS

综合兵器制造企业，目前刚刚决定参入WAP的制造中，水平一般。

MASERU

欧洲VTOL战斗飞机的指定生产厂商，其生产的垂直起降战斗机主要供给EC。

OCU的兵器企业

GUCH

WAP专用武器生产厂商，其生产的重武器是OCU军中WAP的指定武器。

雾岛重工

军用车辆生产企业，拥有WAP行动部件的先进生产技术。

VINCE

向全世界供给武器的企业，是以生产著名的战斗直升机为主要生产对象。

必武

OCU的VTOL战斗机的生产企业，曾经是VTOL的开发厂商。

TATEL

东南亚最大的武器生产企业，主要工作是对旧的WAP进行改造。

VELDA

战斗用自走车和普通军用车辆的生产厂商，现在以装甲车为生产中心。

JADE

OCU最老的WAP生产企业，其生产的WAP基本上完全供给OCU军队。

LEONORE

多元化的军工企业，生产一切战斗用的设施，也是OCU主要供给商。

USN的兵器企业

DIABLE

USN最大的兵器企业，军队中最主要的战斗部队均使用此公司的WAP。

FIRE VALLEY

WAP使用武器的专门制造厂商，尤其是以对空性武器而著称。

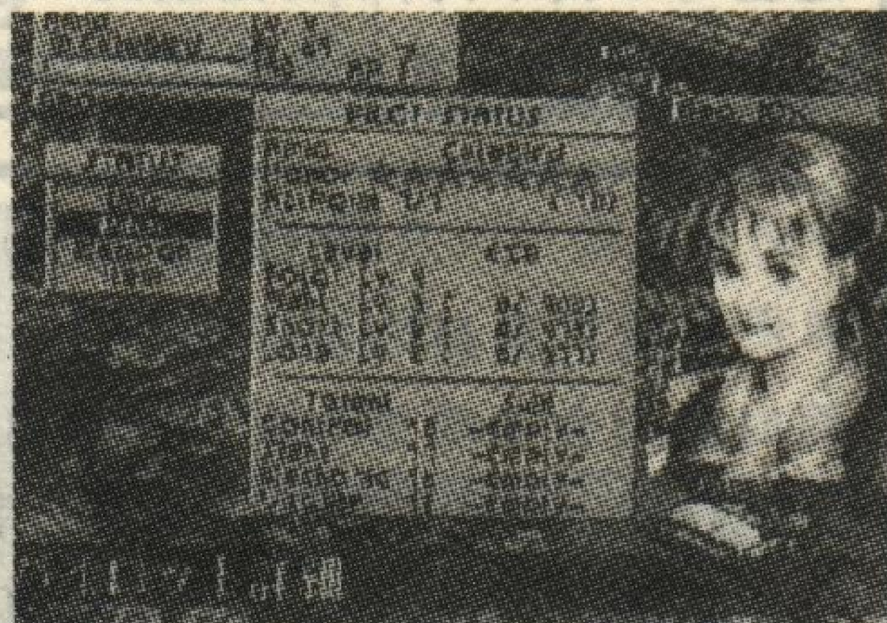
系统简介

此游戏虽然是SLG，但是重要的情节发展并不是在战斗中出现的，他需要在城市或基地中与关键的人物进行对话或收集重要的情报，才能继续展开剧情。

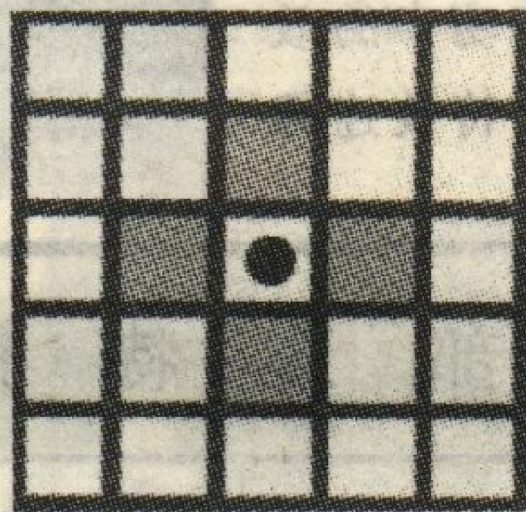
在进入战斗中有时我方会有不能控制的同伴(NPC)参加战斗，有些时候不能让NPC死亡，否则就会GAME OVER。所以说有时协助NPC也是胜利条件。

本游戏在战斗时会采用回合制的方式，并且在游戏中提出了行动力这一新的数值，行动力会影响到一切，关于AP数值的具体消耗请看下表：

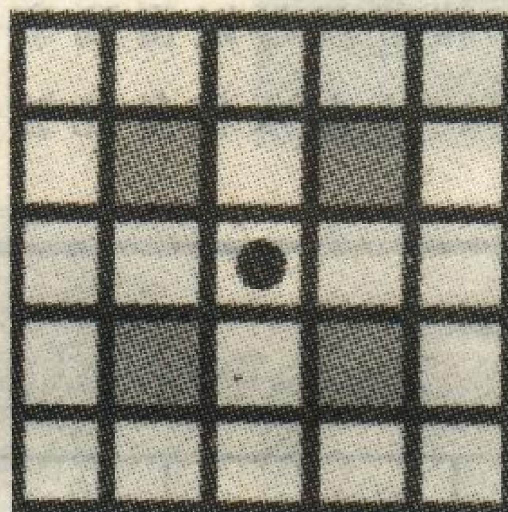
移动	1格AP
格斗攻击	0 AP
近距离攻击	2 AP
远距离攻击	6 AP
道具使用	4 AP
接受攻击	1回2AP



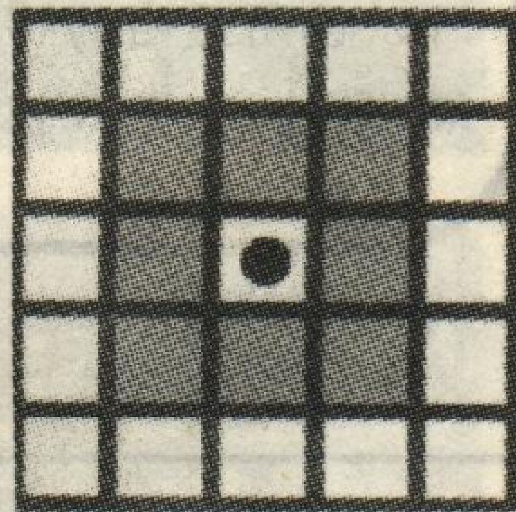
关于AP的消耗问题请参照以下3图：



邻接四格内
敌人存在的话
全恢复－敌体数×2



身边四格内
敌人存在的话
全恢复－敌体数



以上两种情况同时存在
敌我双方都存在
以上两种情况＋我方体数

另外请注意当AP数值为0时，对于攻击回避不可。

在本作中会有许多的武器可供大家选择，注意射程是1格的武器属于近距离攻击武器，格斗的射程永远是1格，射程超过2格以上的武器，将属于远距离攻击武器。此回武器均有残弹设定，只有格斗是没有残弹设定的，不过格斗是要运用WAP的左右两臂，当有一臂被毁时就不能使用，当双臂都被毁时，将不能使用格斗，同理因为近距离武器也要装备在臂上，所以当此臂被毁时装备于此的武器也将不能使用，双臂被毁时将不能使用道具。



在上作中每个机体均可装备道具，在本作中如想装备道具，就必须背上道具箱，每个道具箱都有携带道具的数量，而且所有的道具都有自己的重量，当超过发动机出力时，道具将会被禁止装入。

武器攻击属性有3种，格斗攻击属性为冲击，武器射击属性为贯通，火炎放射器属性为炎热。同理，WAP的装甲也会有不同的防御属性。

在对飞机进行攻击时，不是所有的武器均可以执行的，具体可见下表：

格斗	近距离	远距离
对空攻击不可	除火炎放射器以外均可对空攻击	只有注明对空专用的武器才可对空攻击

特技的取得·使用·效果

特技的取得

在战斗中我们通过不断的攻击和反击积累了大量的经验值，于是就会得到在战斗中可以使用的特技。当我们重视某一项攻击(例如格斗)此项攻击的等级就会上长，同时会得到与此项攻击有关的特技，装备上后就可以在战斗中使用。另外，经验值给的高低主要是要看此次攻击造成的伤害有多大，请注意这里与1代不同，不再是毁灭一个部件能得到大量经验值，而是看攻击造成的伤害有多大。





特技的使用

在我们得到许多特技以后，进入特技的装备画面时我们会发现每个人只能带出4种特技，因此就要选择适合此人使用的特技进行装备。

在战斗中若想使用特技是随机的，此特技的等级越高，出现的机率就越大，造成的伤害就越严重。所以选用适当的特技装备就可以得到事倍功半的效果。另外，在游戏初期建议大家装备能够使特技连续出现的特技。

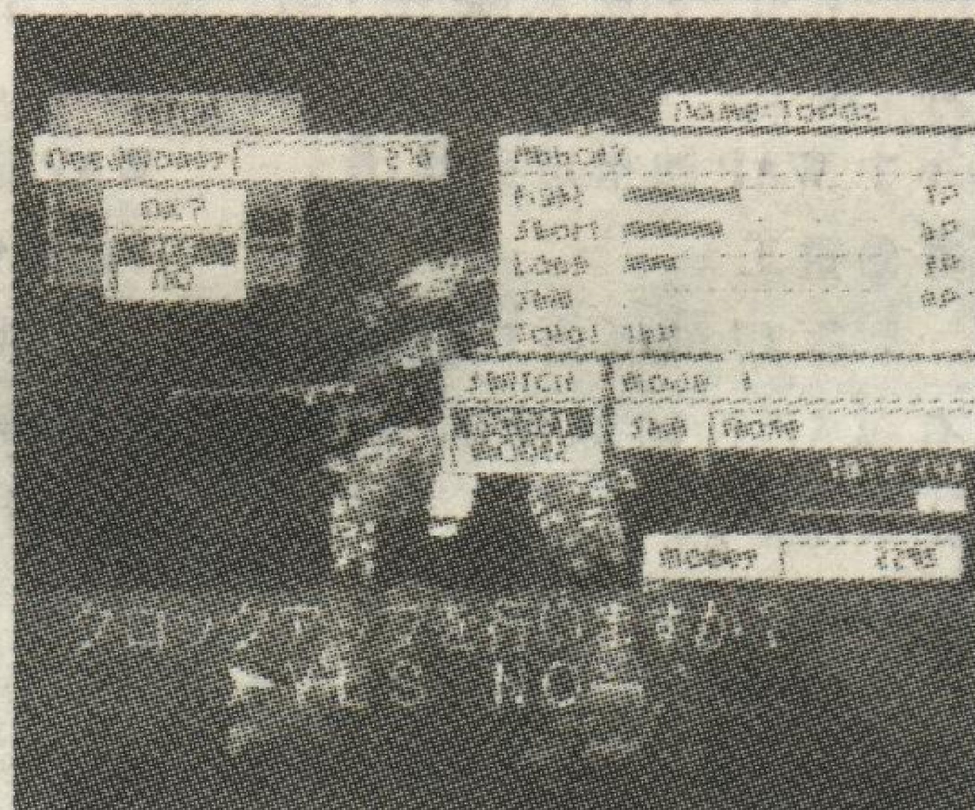




部分特技的效果

名称	系统	用途	效果
クリティカル	能量	通用	攻击力上升
レッグファースト	特别	近距离	第一发脚部命中
ベストポジション	能量	通用	攻击时计算残AP,命中率上
フェイント	速度	格斗/近距离	使特技能够连续出现
スピード	速度	近距离	连射枪多射击一次
スイッチ	速度	近距离	2腕装备相同武器时切换使用
テラーショット	特别	近距离	命中率30%上升
ヒートブロー	特别	格斗	冲击属性+炎热属性
スティングブロー	特别	格斗	冲击属性变贯通属性
ファースト	场地	通用	先制攻击取得
ヒット&アウェイ	速度	格斗/近距离	已方攻击完毕战斗终了
レベルダメージ	能量	格斗	造成本人等级×10的伤害
サイドアタック	能量	近距离	敌回避率下降,我方攻击力上升
リーサルショット	速度	近距离/远距离	使用单发武器时直接破坏敌方部件
イモータル	场地	通用	已方部件HP为0时战斗终了后损坏
ホールドアタック	场地	通用	让敌先制攻击,已方攻击力上
ファインドアウト	场地	通用	敌攻击第1发决对回避
ディサームアーマー	能量	远距离	敌装甲值减半
スタンパンチ	特别	格斗	敌30%进入昏厥状态
ボディファースト	特别	近距离	敌1发必命中敌人胸部





电脑带有的特技

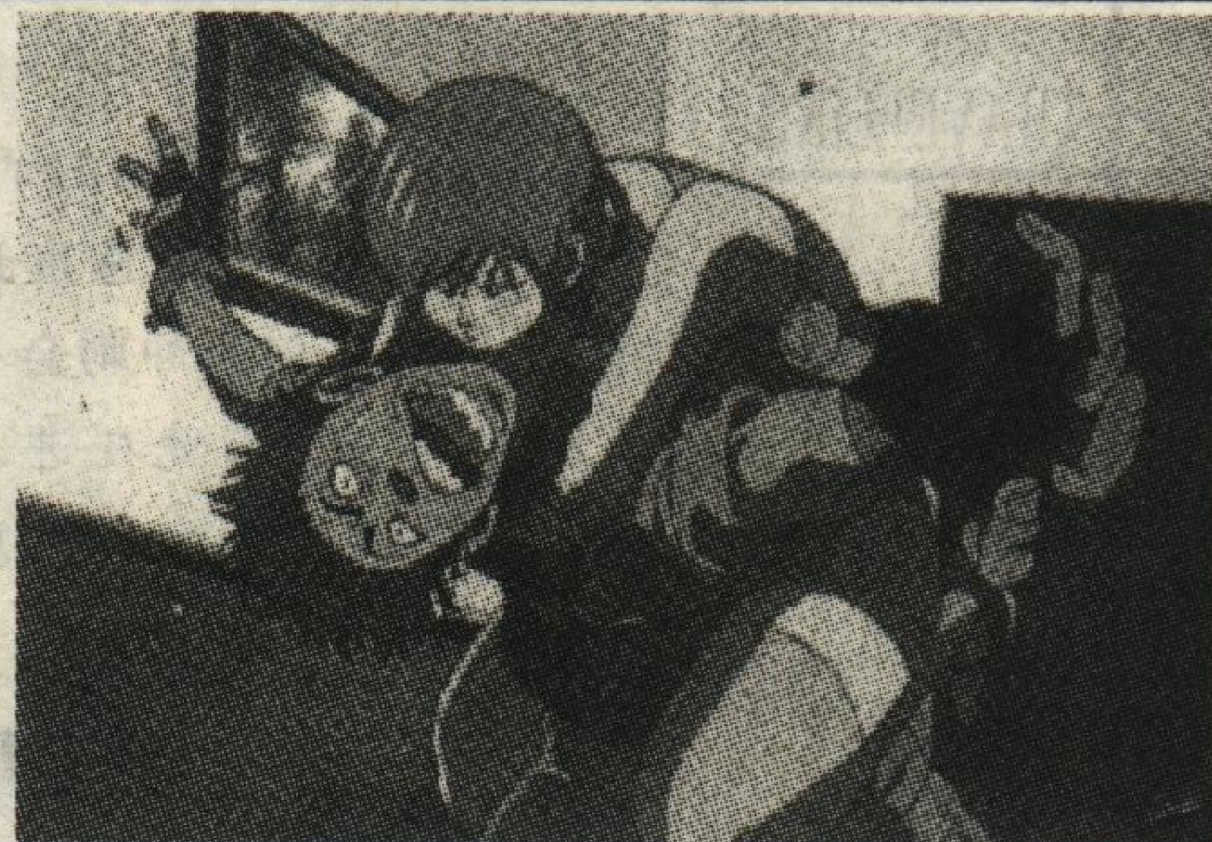
名称	对象	效果	搭载COM名
MOVE PLUS	已方	移动力+1	アボットほか
SDP SYSTEM	已方	10以下伤害按0计算	グアナコ
DMP SYSTEM	已方	100以上伤害按100计算	イスマス
SHOCK ABSORB	已方	战斗中不会昏厥	エセルほか
SATELLITE	敌人	地形效果0	ジンゴウほか
AUTO REPAIR	已方	回合开始时HP最少的部件自动5%恢复	デリカート
AUTO SIGHT(SHORT)	已方	近距离攻击AP消费减半	モーティブ
LEARNING SYSTEM	已方	战斗后经验值2倍取	クードウー



(未完待续)



气氛独特的RPG《LINDA³》终于发售了，在本期中我们将为大家对游戏的各个细节作一番详细介绍。



机种:PS	厂商:SCEI
类型:RPG	媒体:CD-ROM

登场人物



肯(KEN)

主角，年轻的突击队员，有迟到王之称的懒惰者，从小经常被LINDA欺负，成为方舟成员的举动也是被LINDA半强迫所致。



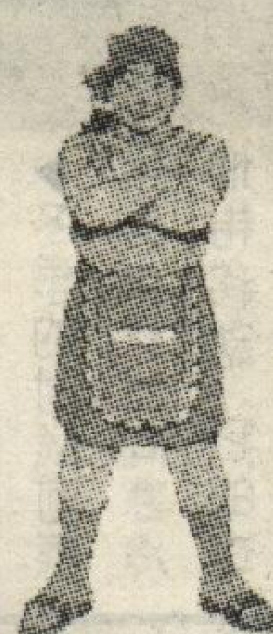
琳达(LINDA)

女主角，肯的青梅竹马，是性格坚强倔强的女孩，出于对新奇事物的爱好而成为方舟的成员。



潘(PAN)

突击队的队长，是肯与琳达父亲的老朋友，看上去很严厉，但却是一位能够理解别人心情的大叔。



母亲

肯的养母，性情直爽，除了肯之外，连潘与琳达也不敢与她顶嘴的豪快女性。

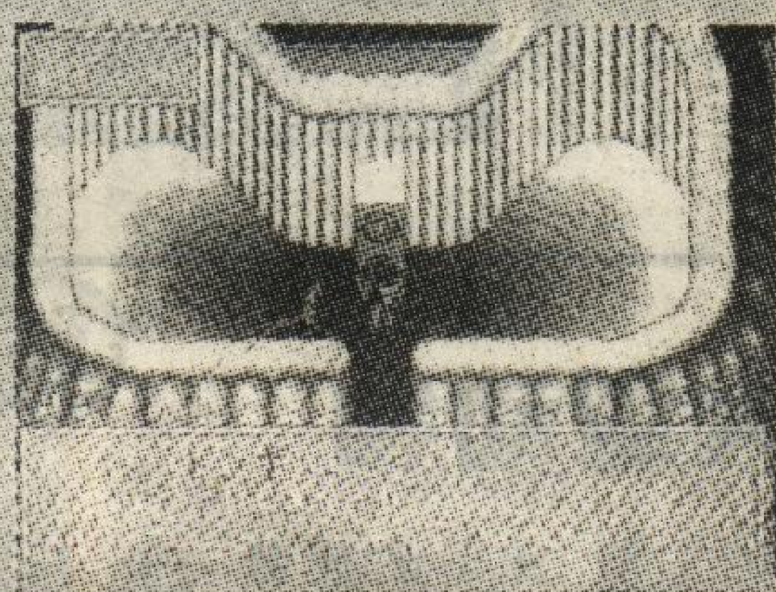
WORLD 世界

在人类能够自由进出宇宙的遥远的未来，远离地球的殖民行星"新肯尼亚"便是故事的舞台，由于得知8年后将有巨大陨石坠落到这颗行星，居民们陷入一片慌乱之中，主角们的冒险便是在这样的情形下展开的。

宿命的预言使主角们只剩下有限的时间

在游戏中会有一项必经事件，这便是"8年后将有巨大陨石落下，使新肯尼亚毁灭"。在游戏中随着时光流逝，这一命运的日子逐渐接近，主角们所乘的方舟也在此时升空了。





以天主之名乘方舟降落在人间

如同旧约上所说的诺亚方舟，主角们所乘的方舟也同样以捕获行星上的动物，保存物种为使命，在剧情中捕到不同的动物，需要不同难易度的条件，而且当获得特定动物时主角会增加特殊能力。

历经一年四季的巡行

随时间发展游戏中也会有四季变化，而出场的动物亦会各不相同，某些事件也是只会在特定季节发生的。



人类忠实的朋友

除两位主角外，战斗中是会有动物进行协助的，除了在商店中买到的猎犬之外，也可以将捕到的猎物进行调教后带在身边。



有3种情节的剧本

"琳达"是有着3套剧情的作品，以相同的角色在不同场地中展开不同的故事。这次我们便将其中的B剧情大致流程作一公开。B剧情的难易度在游戏中是属中等的。

1. 幸福的家庭

成为方舟队员后，主人公肯来到米那哥町的琳达家，看到穿着婚沙的琳达后，两人一起在町中散步，其后在琳达的家中受到款待。



2. 谜之杀人鬼

受琳达父母的邀请，在她的家中住宿。当晚却发生了武装团伙袭击村落的事件，居民们相继遭到杀害，琳达家也无法幸免。琳达的父母被害，主角也在混乱中被袭击失去了意识，醒来后听到了琳达在医院接受抢救的消息。



◀凶残的敌人杀害了琳达父母，琳达也身负重伤。

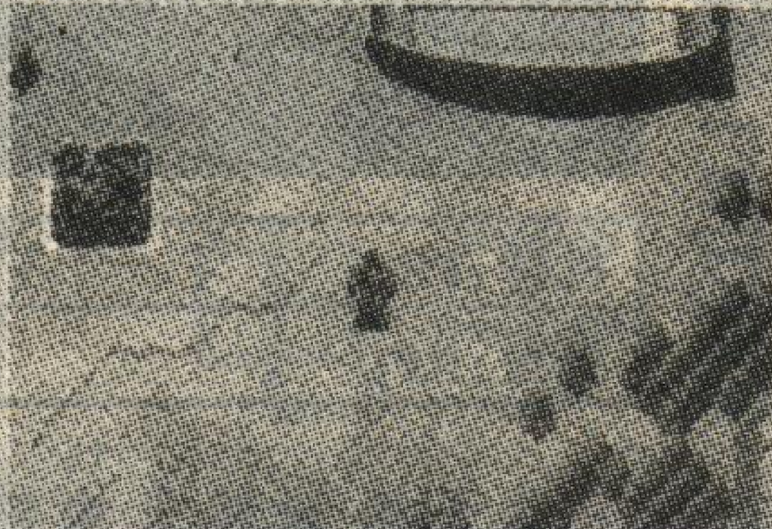
TRAVELLING

移动

在RPG常见的地图与村庄内的移动，在本作中也不例外，这里便将本节目特有的儿种操作进行一下说明。掌握了这些你也是一名成功的方舟突击队员了。

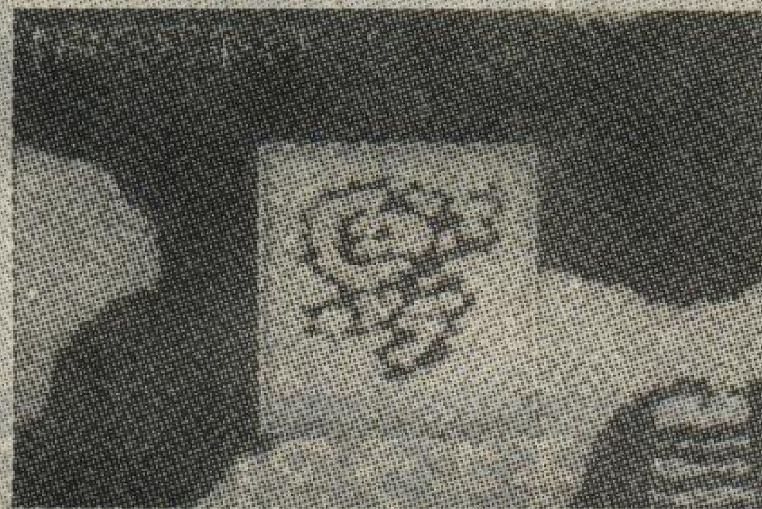
DASH(冲刺)

按住×键再移动的话，会以接近平常两倍的速度进行跑动，但是若使用冲刺会小幅度的损失HP，因此在进入战斗之前请玩者一定要注意回复HP。



MAP(地图)

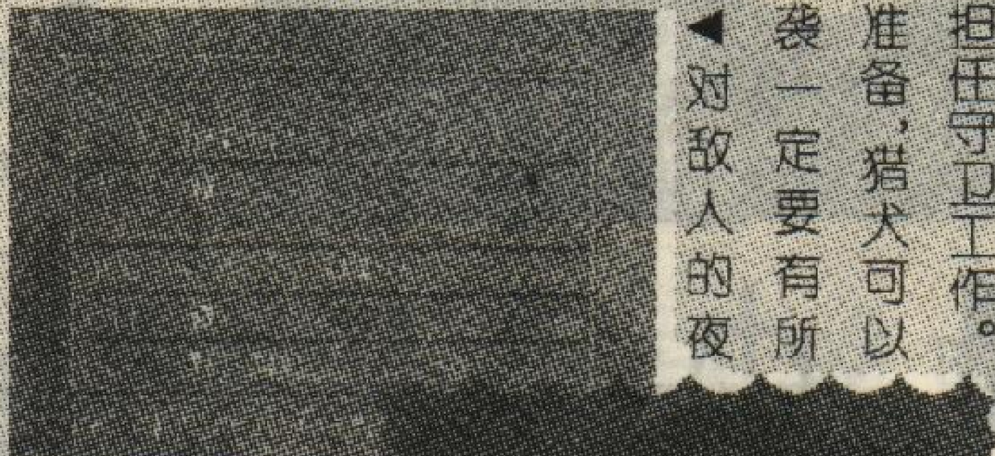
在平原画面上按□键，可以显示出目前所处地区的全体地图，并且会标明现在的位置与街市等的位置，甚至连迷宫的所在也会有提示，要小心观察才行啊！



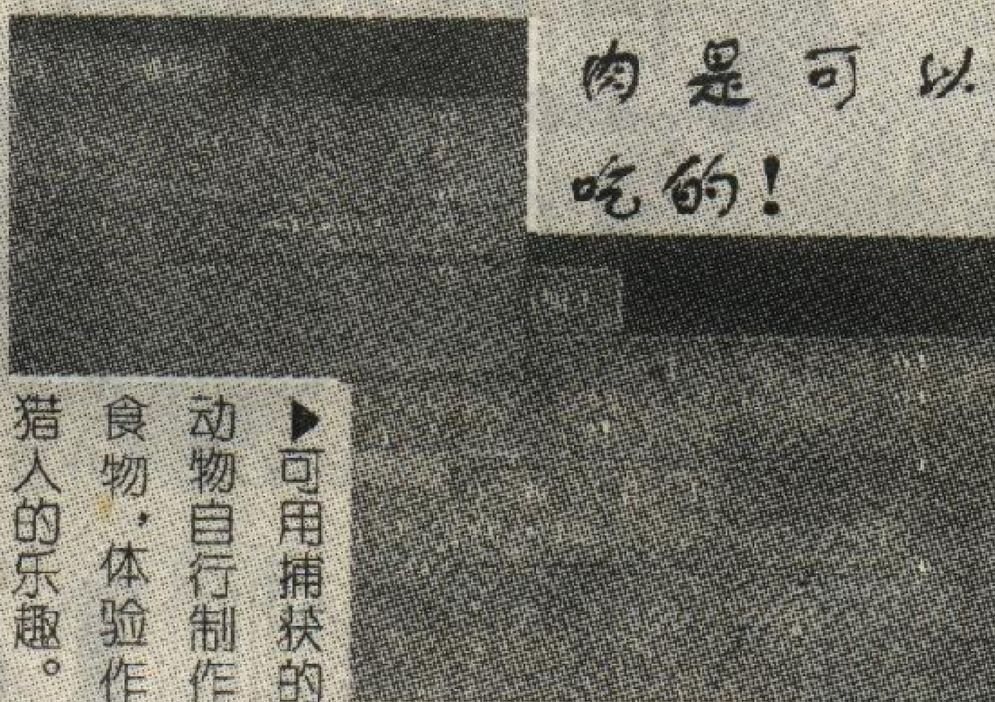
野营

当肯的等级达到3时，在平原画面上或迷宫中按选择键便可支起帐篷进行休息，但也存在被动物夜晚袭击的可能性。另外在等级上升之后，在野营中还可以将捕获的动物做成食物充饥或制成装备提升能力。

所以，在本作中"野营"是使用率极高的一种操作。



◀对敌人的夜袭一定要有所准备，猎犬可以担任守卫工作。

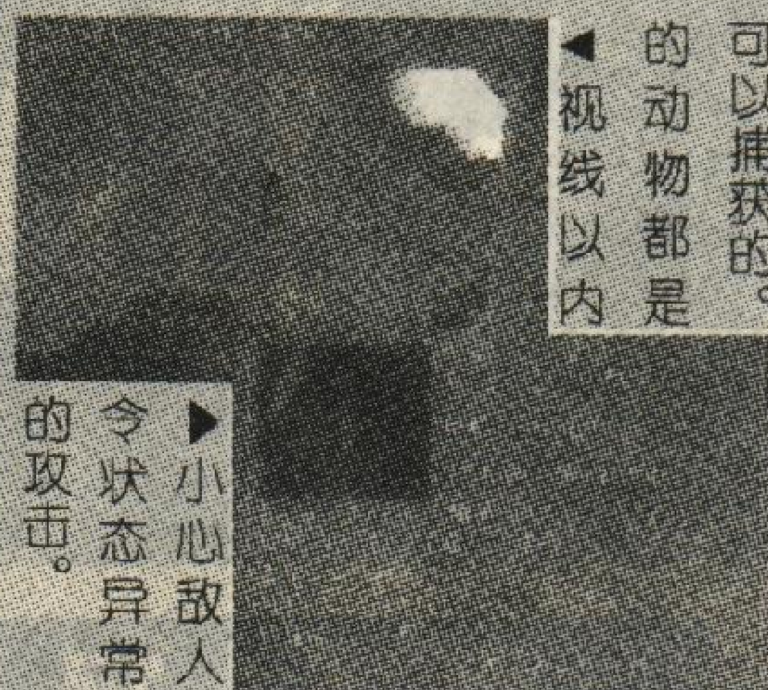


▶野营的时候会发生季节的变化，对此也要多加注意。

▶可用捕获的动物自行制作食物，体验作猎人的乐趣。

动物图鉴

当主角们在平原上发现动物时，可按R1键在动物图鉴中参照，图鉴上会记载其攻击力与HP的数值。

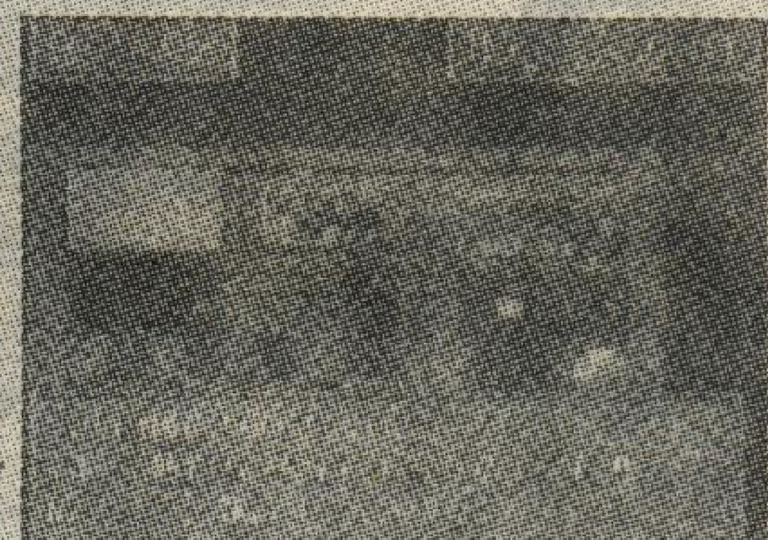


◀可以捕获的的动物都是视线以内

▶小心敌人令状态异常的攻击。

笼设置

用来保存所抓获的动物，亦可自行制作，性能比从店主处获得还要好，而且与动物图鉴一样可以在平时作为道具使用。





长距离移动可在这样画面中进行！

▲这是作长距离移动时的画面，玩者要注意各区域所处的季节，这样才可作出有效行动。

大型动物

步行的危险、跑动的疲劳……为这些问题困绕的旅人们，现在有了新的移动方式，这就是可乘坐动物的租赁业务，在租赁店里，只要每季节付出200元便可得到可乘坐的大型动物，只要乘上便可以冲刺的速度移动，且不会与动物发生战斗。



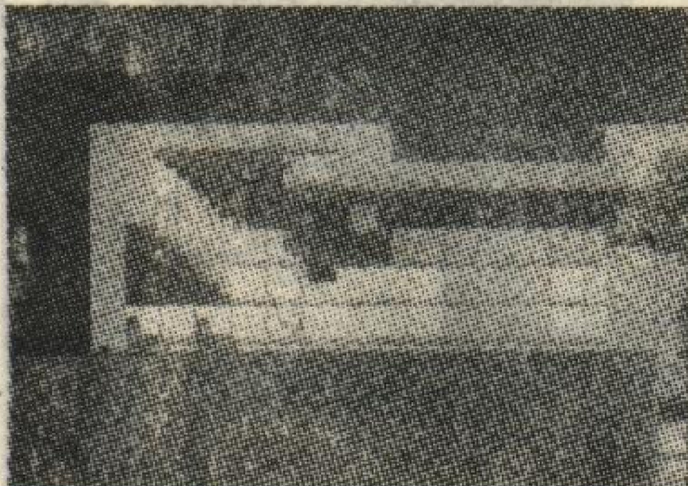
◀夏季的时候可以利用水陆两栖动物作乘物，这样在湿原狩猎会很有利。



▶冬季的时候可乘坐シロクマ向寒冷地带移动，它的速度是通常的3倍。

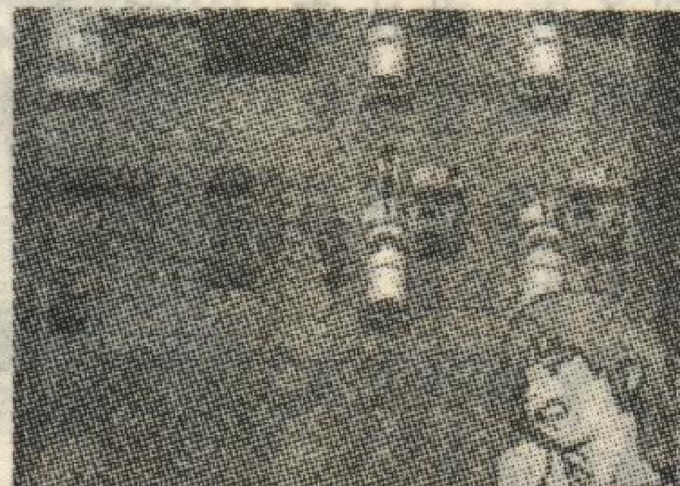
3. 悲惨的琳达

前往艾莫里博士的病院，在这里看到正处于昏迷状态的琳达在仪器中接受抢救，并且得知琳达失去了左手，正准备作移植手术。



4. 琳达失踪

看望琳达后，肯继续出发进行动物捕获工作，却收到了艾莫里博士的紧急呼叫。"琳达已出院，请速来。"



5. 新的同伴

赶到博士处得知琳达失踪，肯决定出发去寻找她的下落。这时博士的女儿决定与肯同行，但她与主角的装备属于不同系统，因而暂时无法变更。

这位女孩拥有恢复同伴HP的特殊能力，在游戏中是有力的助手，对于肯来说总算可以放心冒险了。



▶这位女孩是目前肯最有利的助手，为了妹找琳达出发吧！

BATTLE

战斗

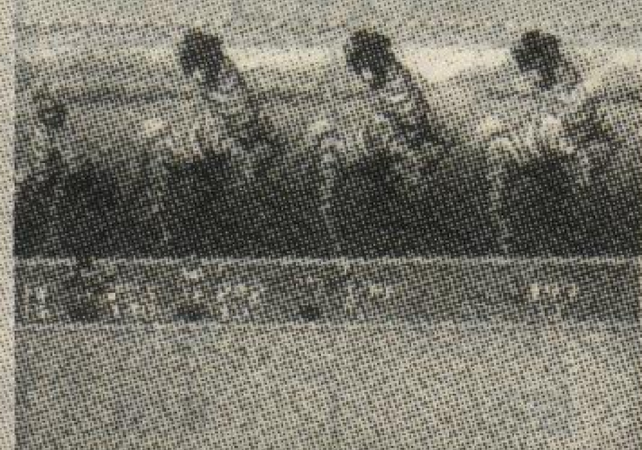
为了抓获动物，这是一项十分必需的技术和手段。

目的是动物的捕获

通过战斗将动物抓获是本游戏中的基本方式，但是若将动物打倒的那一下攻击伤害太大，便会将动物打死而无法捕获，因此在抓弱小动物时就要使用轻量级的武器、空手或等级较低的猎犬进行攻击，这样才不会白费力气。

战斗时的要点

首先要记住的是在平原上与动物接触时从背后接近较为有利，因为这时采取先发制人攻击的可能性较高，另外进入战斗时若从正面以外的方向攻击可产生比原定数值要更高的伤害，另外若被围攻，主人公们是无法逃走的，这点也要注意。



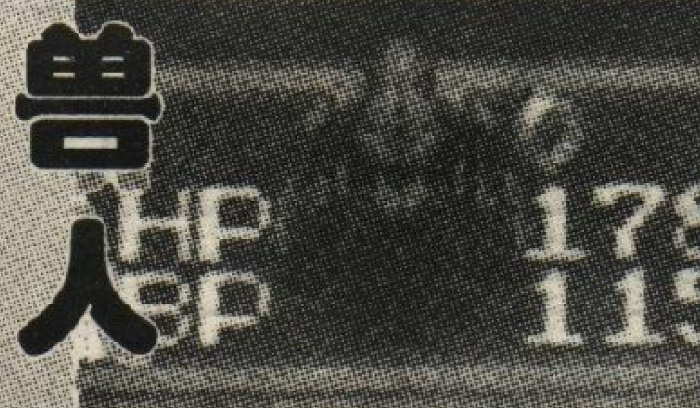


▲受到敌人先制攻击，则捕获率会降低。

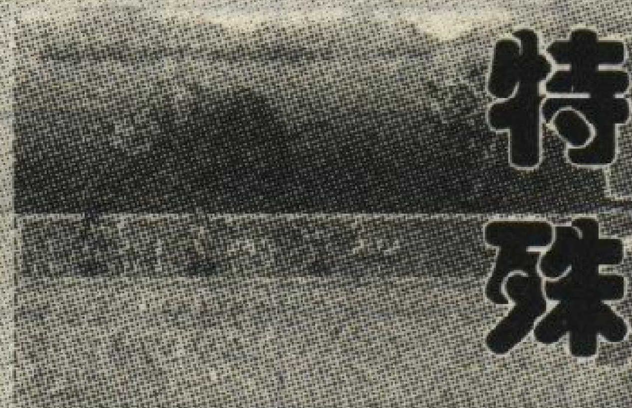
▲没办法，敌人又逃了。

兽化与特殊能力

当方舟中登录了较多种类的动物时，肯与琳达将会获得“兽人化”与“特殊能力”两种特别指令，兽人化后攻击力的数值一般会提高，对于地形的适应能力也发生变化；特殊能力则包括回复HP、辅助效果攻击等许多种。



▲在水中可变身为イルカ系的兽人，攻击力会上升。

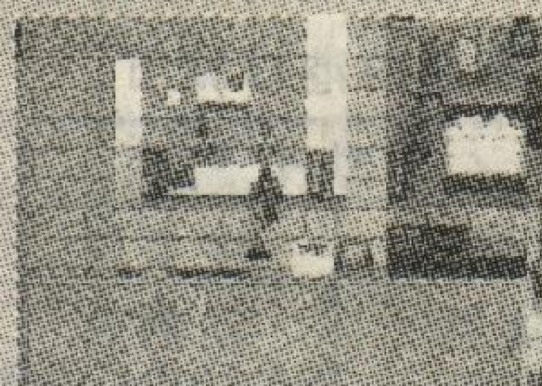


▲有时对付强力的动物必须使用特殊攻击才有效。

SHOP

店

有许多种类，出售作用各不相同的物品。



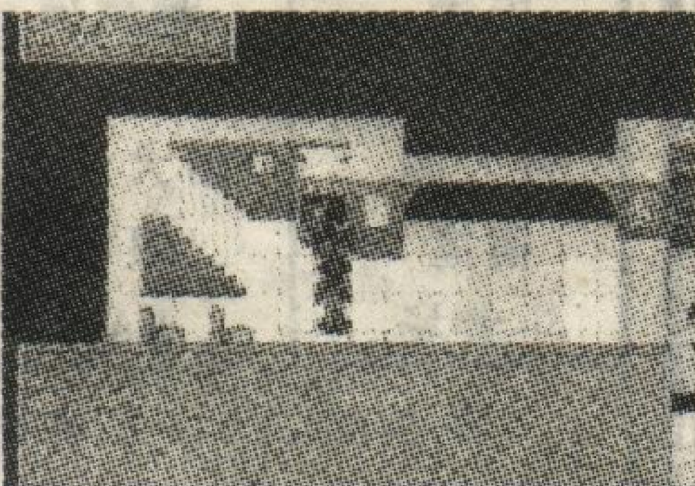
种类丰富的商店

本节目中有着很多很多的店，但实际游戏时需要经常使用的也不过十来种，下面便将实用性较强的店作一大致的介绍。

肉屋	会贩卖及收购动物的肉，并进行肉类加工的店。	动物商	进行动物买卖的场所，也会加工出一些货品与主角们的猎物进行交换。	银行	不用解释大家也应该知道，是为主人公们提供资金和经费的机构。
装备屋	与肉屋相同是会有加工能力的店，可用猎物到这里进行加工换取装备。	猎犬屋	猎犬是有力的帮手，在这里购买猎犬，并可进行猎犬的治疗等。	ハードライン	新肯尼亚的主要交通机构，只要付钱便可送主角们前往想去的地方。
杂货屋	出售回复胶囊等物品及战斗中会产生辅助效果道具的场所。	ホテル・宿屋	学会野营后便不再派上用场的地方，是花钱住宿的场所。	其他	解体屋、卵屋、借贷屋、婚礼用品店等，还有其他许多的商店。

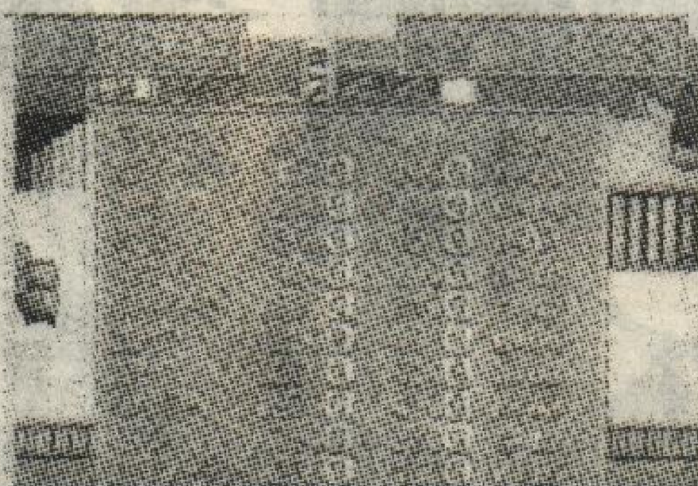
6. 琳达的信息

两人一起寻找琳达的踪迹，却发现了琳达的留言，然而信息却是“不要找我”。两人只得另寻出路。



7. 前往多基法

在一无所获的情况下，潘向他们提出“在多基法有队员见过琳达”，因此两人一起出发前往。



8. 与卡马再会

来到多基法仍然没有琳达的下落，与潘再次联系，得知在宇宙港侯船室有人见过琳达，匆忙赶去时，却见到了在那里的卡马副官。得知米那哥正被名叫“人形使”的人物攻击，而且卡马也是他的攻击目标之一。


◀此处是离开宇宙港非常重要的地方。

▶与卡马的对话对情节的展开是非常重要的。

ANIMAL

动物

有可爱的，有可怕的，各种各样，如果不能全部抓获，便无法迎来真正的结局。

生息:ノースカメノス
攻撃力:310 守備力:323
素早さ:150
HP :490 BP :50
特殊能力:踏みつけブレス

从序盘到中盘登场的动物一览

LV	名前	售值(雄/雌)	出现地域·特征	LV	名前	售值(雄/雌)	出现地域·特征
2	ブタ	1/1	在序盘中换肉。	14	カラス	75/45	雌性会连续攻击。
3	リス	1/1	在东区西部出现。	15	カバ	284/151	在西区中部出现。
	トンボ	5/2	序盘中有效的武器。		ヒツジ	53/71	在西区出现。
	デチョウ	5/6	在东区西部出现。	16	イノシシ	56/45	在南区东北部出现。
4	ネズミ	10/10	注意会有舍身一击。		ワシ	236/85	可制成强力武器。
	モンシロ	19/24	HP 很少，但很难抓获。		カマキリ	177/236	在南区出现。
5	ヤドカリ	3/2	在东区东部，有拟态能力。		ウマ	118/118	在西区南部出现。
	モグラ	3/4	会呼唤其它种类的动物。		ニワトリ	111/71	容易逃脱。
6	カニ	36/20	可制作序盘中的装备。	17	ワニ	177/133	雄性攻击力较高。
7	イカ	14/3	对它的命中率有时会很低。		ヒョウ	222/178	可制作很强的武器。
	ウサギ	11/9	可制作较强武器。		ゼブラ	370/222	易捕获而售价较高。
	サル	15/10	会偷取主角的装备。	18	アルマジ	462/208	在南区西部出现。
8	ノミ	13/5	会使用吸血攻击。		モリアオ	888/?	雄性在西区出现。
9	イルカ	31/13	会使用全体攻击。	19	カメ	693/277	西区的较强敌人。
10	オコゼ	29/23	会召唤同伴。	20	ミミズ	542/434	在东区东部出现。
11	イヌ	58/58	可制成许多物品。		シロウマ	1080/347	在西区中部出现。
	イタチ	72/29	在西区中部，有拟态能力。		カエル	130/813	要先打倒雌性。
12	ゾウモツ	134/36	在东区出现。	21	ラクダ	236/106	南区西部出现。
	ヤギ	113/75	在西区中部，会召唤同伴。		キツネ	406/406	西区北部出现。
	タヌキ	97/21	在西区北部等地出现。		アザラシ	1355/289	在西区出现。
13	ペンギン	68/29	在西区北部等地出现。		クマ	3380/325	在西区出现。
	カワウソ	114/55	在西区南部出现。	22	トナカイ	903/406	在西区出现。
	ウミウシ	75/34	HP 较高。	23	ムカデ	847/2820	在南区沙漠出现。
14	トカゲ	189/91	在东区南部出现。	25	トド	13200/1410	非常珍稀的动物。
	アメンボ	114/76	在西区出现。	等级是指与对应动物作战最好能够达到的等级。			

9 哥米斯的侮辱

从宇宙港前往天堂村，据说琳达确实在这里，但要接受猎人首领哥米斯的侮辱性的条件。



10 琳达登场

忍受猎人们的羞辱后，移植了亡父左臂的琳达突然现身，已经恢复元气的琳达加入队伍与肯再次开始两个人的旅途。

充满迫力的再会！



TOWN INFORMATION

ハーディア

肉屋	装备屋
动物商	猎犬屋
猎犬治疗	ホテル
银行	BAR

哈迪亚，主角的出身地，也是方舟队的本部。

ミナゴ

肉屋	装备屋
动物商	动物商
解体屋	动物博士

米那哥，由于发生被攻击的事件而成为无人村落。

ホスピコ

肉屋	装备屋
杂货屋	动物商
猎犬屋	猎犬治疗
猎犬训练所	宿屋
银行	BAR
药屋	

和斯比科，这里的猎犬训练所，对主角很有价值。

オズパート

肉屋	装备屋
杂货屋	动物商
ホテル	银行
BAR	宝屋
卵屋	托卵センター
婚礼用品店	インテリアショップ
花屋	

宇宙港之村，有许多商店存在的港口城市。

パラサイド

肉屋	装备屋
杂货屋	动物商
猎犬屋	猎犬治疗
ホテル	银行
解体屋	代行ハンター
BAR	

天堂村，是猎人们聚集的场所。

ドギファ

肉屋	装备屋
药屋	动物商
猎犬屋	猎犬治疗
宿屋	银行
斗犬场	BAR

多基法，以斗犬场而著名的地方。

マスター・オブ・モンスターズ ～暁の賢者達～



怪兽之王～晓之贤者

机种:PS	类型:SLG	厂商:东芝 EMI	媒体:CD－ROM

本作在攻略方法和流程上都是比较简单的，所以本攻略将着重介绍游戏的系统及转职业路线。

表的阅读方法

				INT	AG	MP	HP
格斗				基本值			
投射				等级提升时上升值			
魔法	属性	攻击力·回数	范围				



▲关于间接攻击的怪兽可令许多对手无法还击，因此确认其攻击范围及攻击次数是必要的。



▲有一些怪兽关于使用魔法，这对于某些对手可给予非常有效的攻击，所以队伍中最好配备此类仲间。

是非常重要的确认怪兽的能力

ネクロマンサー

格斗	ヘルファイア		
	物理	7×2	5
投射	—		
	—	—	—
魔法	ツンドラ		
	冷气	32×2	—

INT	AG	MP	HP
120～130	5	5	91～104
3～18	1	1～2	1～16

使用可能大魔法

LV	名称	LV	名称
1	ヒール	10	ヒールオール
1	コールド	11	ダークネス
1	シールド	12	S.チャージ
1	スリープ	13	クリアランス
2	サンダーボール	14	ムインドブラスト
3	マインドフォース	15	スリープ
4	アイスストーム	16	アースクエイク
5	クイック	17	M.タワーヒール
6	S.ヒール	19	チャージオール
7	ヘイルストーム	22	デスブリザード
8	アイスブラスト	25	メガスリープ
9	ハイシールド	32	アブソリュード0

サモナー

格斗	リプルズロッド		
	电击	5×2	1
投射	—		
	—	—	—
魔法	メテオレイン		
	电击	33×2	—

INT	AG	MP	HP
105～115	17～19	3～5	86～93
4～19	1～3	1～3	1～9

使用可能大魔法

LV	名称	LV	名称
1	ヒール	10	ダークマインド
1	ファイア	11	タワーワープ
1	サンダー	12	クリアランス
1	チャージ	13	サンダーシャワー
2	ヒールオール	14	ハイシールド
3	サンダーホール	15	テンペスト
4	アイスストーム	17	アゲイン
5	スロー	18	M.ヒールオール
6	M.ヒール	20	デスライトニング
7	シールド	23	ビッグバン
8	ライトニング	28	プラデマ
9	L.ヒール	33	テス

ウォーロック

格斗	デルタフォース		
	物理	12×1	3
投射	—		
	—	—	—
魔法	デルタウオール		
	火炎	34×2	—

INT	AG	MP	HP
115～125	9	5～6	81～90
2～20	1	1～2	1～13

使用可能大魔法

LV	名称	LV	名称
1	ヒール	11	サンシャイン
1	フアイア	12	クリアランス
1	マインド	14	テンプスト
1	スピード	15	タワーヒール
2	フアイアストーム	16	アゲイン
3	S.ヒール	18	ノバ
4	ファイアフレイム	19	ハイシールド
5	チャージ	21	ライトニング
6	S.ヒールオール	22	M.チャージ
7	シールド	25	マインドバスター
8	メテオ	29	ニュークリア
10	スリープ	35	スーハーノバ

フォーチュナー

格斗	ブレインドライブ		
	物理	5×2	8
投射	—		
	—	—	—
魔法	ナイトメア		
	精神	44×2	—

INT	AG	MP	HP
140～150	2～3	7～9	61～75
5～21	1～2	1～3	1～7

使用可能大魔法

LV	名称	LV	名称
1	ヒール	9	メテオ
1	ファイア	10	L.ヒール
1	コールド	11	スリープ
1	マインド	12	マインドブラスト
2	サンダー	13	M.ヒールオール
3	シールド	14	M.タワーヒール
4	クイック	15	トーネイド
5	マインドフォース	17	M.チャージ
6	クリアランス	19	ニュークリア
7	S.チャージ	22	マインドバスター
8	ダークマインド	25	ビッグバン
9	ライトニング	28	デス

シャドウマスター

格斗	シャムシェル		
	物理	12×2	9
投射	—		
	—	—	—
魔法	スペースプリズム		
	物理	20×2	—

INT	AG	MP	HP
135～145	23～27	1～6	101～116
3～17	1～4	1～2	2～16

使用可能大魔法

LV	名称	LV	名称
1	ヒール	9	ヘイルストーム
1	クイック	10	ハイシールド
1	コールド	11	M.ヒール
1	サンダー	12	ダークネス
1	シールド	14	ダークマインド
2	マインドフォース	15	タワーヒール
3	スリープ	17	M.チャージ
4	クリアランス	20	アースクエイク
5	チャージ	23	デスライトニング
6	サンシャイン	26	デスブリザード
7	S.ヒールオール	30	メガスリープ
8	ファイアフレイム	34	デス

ジャスティス

格斗	ホーリーブレード		
	物理	18×2	40
投射	—		
	—	—	—
魔法	マジェスタロード		
	物理	16×2	—

INT	AG	MP	HP
75～80	32～38	2～3	121～139
4～18	1～5	1～2	4～19

使用可能大魔法

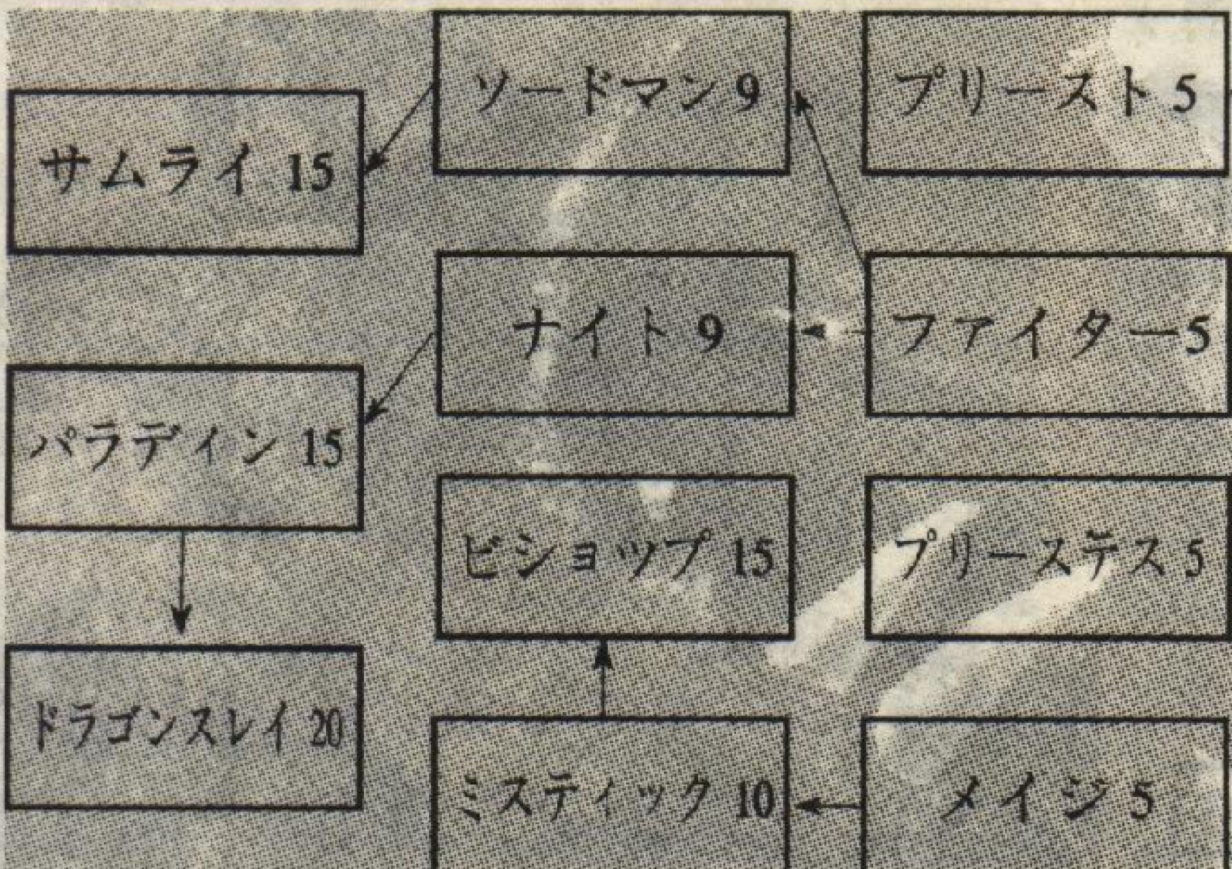
LV	名称	LV	名称
1	ヒール	12	メテオ
1	スロー	13	サンシャイン
2	マインド	14	M.ヒールオール
3	チャージ	15	ダークマインド
4	スリープ	17	サンダーシャワー
5	ファイアストーム	18	チャージオール
6	S.ヒール	20	マスターシールド
7	テンペスト	22	アゲイン
8	ヒールオール	23	L.ヒール
9	M.ヒール	25	アースクエイク
10	ハイシールド	29	メガスリープ
11	クリアランス	33	ビッグバン

对进化体系进行介绍，分歧极为复杂。

各个种族在提升一定级别后，便可以向下一等级进化。此外，也存在着一定能力值超进化的情况。

进化之后，攻击方法和攻击回数都有可能增加，移动力也可能会提高。但需要注意的是，进化后属性也会随之变化，想要有效的支配他们并不是一件轻松的事情，因此熟悉各种族进化的路线会对游戏有所帮助。

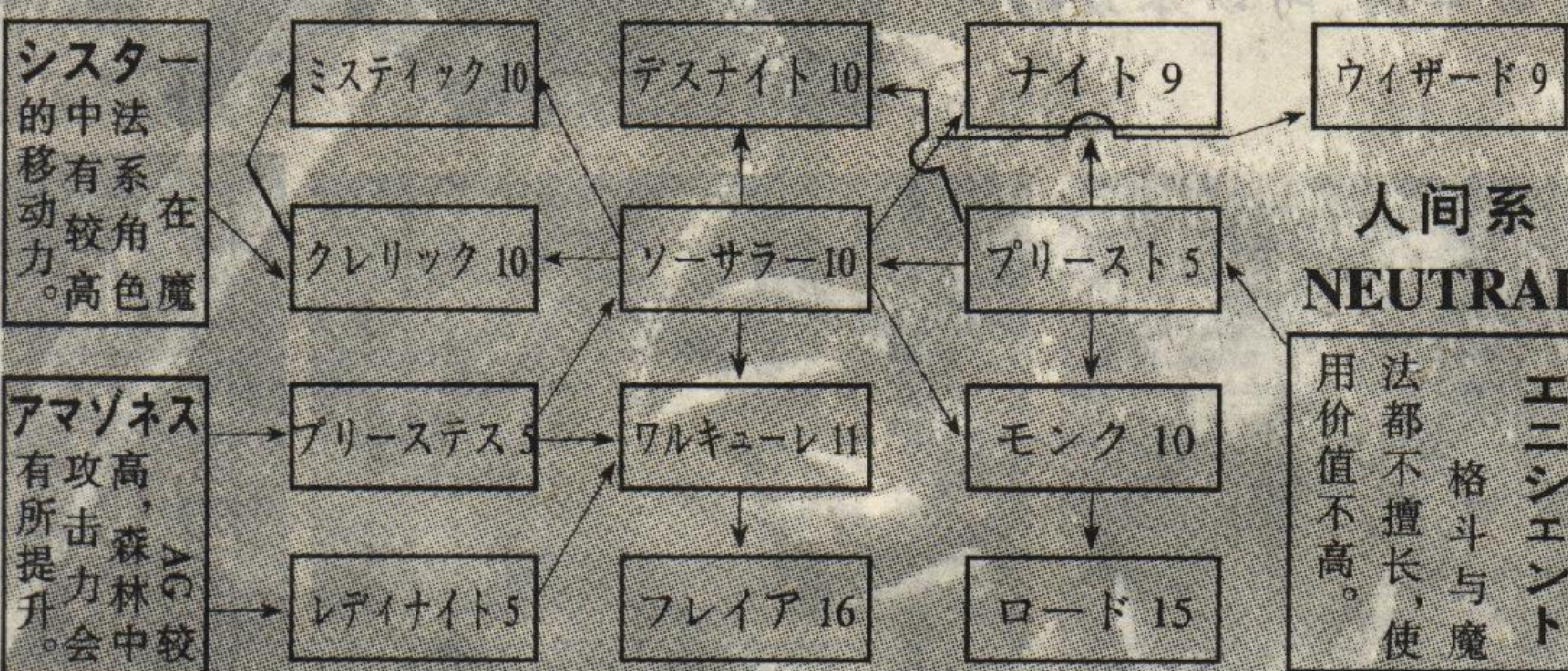
人间系 LAW



ソルジャー
单体攻击能力并不是很大，转职后会成为武士等等。

ウイッチ
初期 HP 低，防御力也弱，但进化后对弱小的敌人有一定作用。

人间系 NEUTRAL



シスター
在魔法系角色中有较高的移动力。

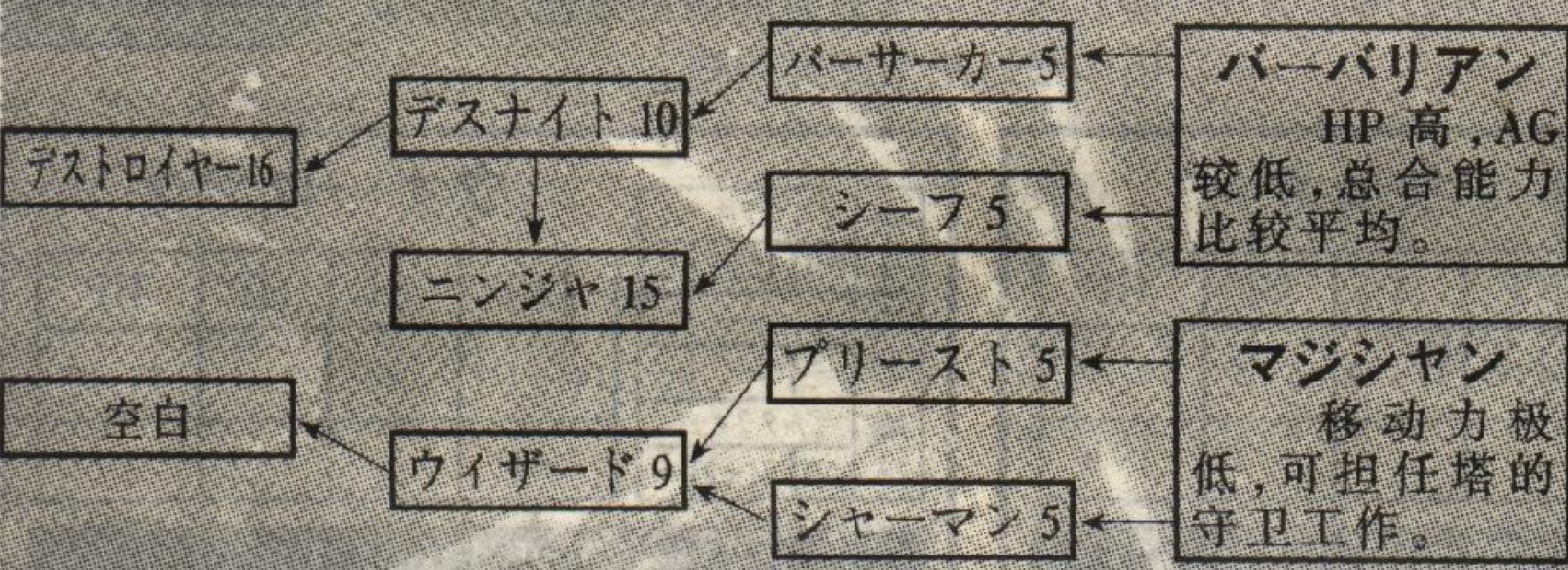
アマゾネス
AG 较高，森林中攻击力会有所提升。

エンシェント
格斗与魔法都不擅长，使用价值不高。


▼人间系对怪兽能够作出有效的攻击吗？

▲怪兽的进化路线要比人类简单明了的多。

人间系 CHAOS



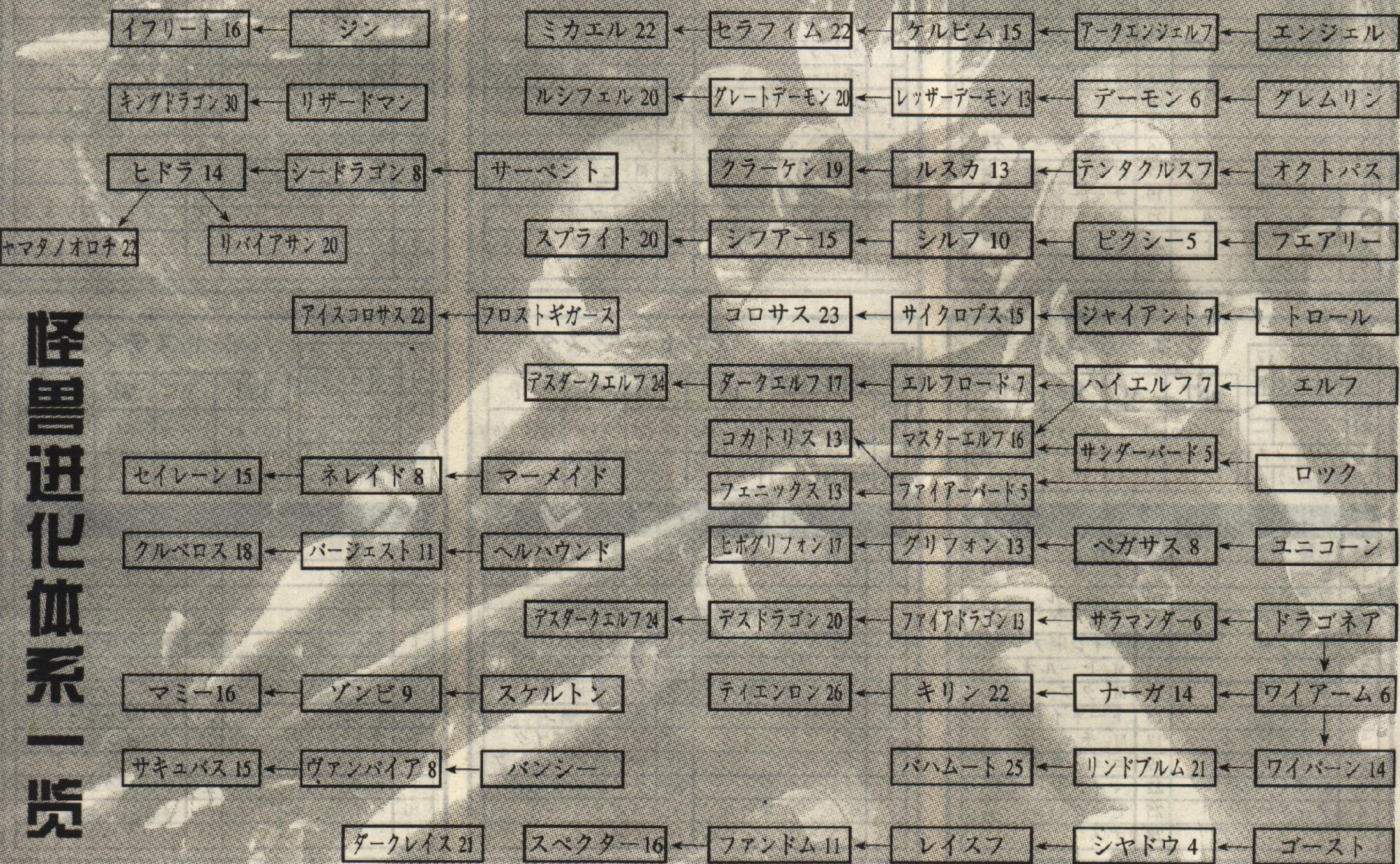
バーバリアン
HP 高，AG 较低，总合能力比较平均。

マジシャン
移动力极低，可担任塔的守卫工作。

人间系的进化要仔细考虑

人间系的进化过程是非常复杂的，成为战士系或魔法使系都可以，但两者都有自己的弱点，具体向哪个方向进化还需要察看个人能力之后待作决定。如果知力降低的话，那么便说明此人不适于转职成为魔法师。强迫其向着不擅长的方面转变只会为游戏进行增加困难。

怪兽进化体系一览





龙珠 GT 完全出招

机种:PS　厂商:BANDAI　类型:ACT　媒体:CD－ROM

基本操作

十字键	跳跃、蹲下、移动
□	拳
△	气功波
×	防
○	脚

L1＋↑	舞空术
L1＋→	前 DASH
L1＋←	后 DASH
紧按 L1 再＋↓	向画面外移动
紧按 L1 再＋×	向画面内移动
□＋×	储气
R2	MEDEO 攻击开始键



技名	指令
龟波气功	←↓→△
超龟波气功	↓←→△
龙击拳	↓→□
激烈连脚	←↓→○
SLASH DOWN KICK	→↓○
JUMP KNEE LIFT	跳跃中↓↑○
DASH ENERGY BALL	→→□
连续气功弹	↓→△
元气玉	→←↓↑△



技名	指令
ATOMIC SIDE	←↓→△
TWIN ENERGY BALL	↓←→
EAGLE KNEE LIFT	↓↑○
旋风脚踝落	↓→○
CUTTING UPPER	→←→□
JACK FORCE COMBINATION	↓→□
WILD WAVE CIRCLE	→←↓↑□
连续气功弹	↓→△



技名	指令
龟波气功	←↓→△
超龟波气功	↓←→△
SLIDING BOMB	←↓→△
三连脚	→→→○
SLASH DOWN KICK	跳跃中→↓○
爆裂 COMBINATION	→↓←□
SOLID SHOOT	↓→○
连续气功弹	↓→△



技名	指令
BIG BUN ATTACK	←↓→△
FINAL FLASH	↓←→△
DASH ENERGY BALL	→→□
冲击波	→←↓↑△
SLASH DOWN KICK	跳跃中→↓○
SLASH ARROW KICK	↓↑○
比达 HAMMER	↓↑□
WILD SPIN KICK	↓←○
SUPER DASH	↓→○
HEEL SHOOT	→→○
连续气功弹	↓→△



技名	指令
BURNING ATTACK	←↓→△
FINISH BUSTER	↓←→△
RISHING KICK	→→○
SLIDING KICK	←↓→○
DOWN THE HEEL	↓←○
BRAVE SABE	→←→□
LIGHTENING JAW	←←○
扩散气功弹	↓→△



技名	指令
魔闪光	←↓→△
龟波气功	↓←→△
KNEE SLASHER	→←→○
斩空脚	↓↑○
舞空脚	跳跃中→↓○
MISSLE KICK 跳跃中	↓→○
JET UPPER	↓→□
连续气功弹	↓→△



技名	指令
龟波气功	←↓→△
冲击波	↓←→△
斯路 COMBINATION	→↑→□
RISING ATTACK	↓↑□
HEAD ATTACK(开始)	←←→□
HEAD ATTACK(追加攻击)	→□
GROUND SLIDER	↓→○
POWER ATTACK	↓→□
连续气功弹	↓→△



技名	指令
POWER BALL	←↓→△
LOUD SHOUT	↓←→△
ARM BALL	↓←□
ULTIMATE PUNCH	←↓→□
SPIRAL KICK	↓→○
布欧 BOMBER	→←↓↑△
EARTH SHOOT	←↓○○○
EXPAND PUNCH	→←→□
扩散连续气功弹	↓→△



技名	指令
DEAD BALL	←↓→△
EVIL ENERGY	↓←→△
SUPER TAIL KICK	←↓→○
KILOTIN KICK COMBINATION	→→○
邪尖降 跳跃中	→↑○
HEAD ATTACK	←←→□
DASH ENGERGY BALL	→→□
菲利死光	↓→△



技名	指令
龟波气功	←↓→△
超龟波气功	↓←→△
连续气功弹	↓→△
SLIDE FIRE	←↓→□
三连乱舞蹴	→→→○
SLASH DOWN KICK	跳跃中→↓○
BROKEN ROLL	→↓←□
SOLID SHOOT	↓→○



技名	指令
BURNING ATTACK	←↓→△
FINISH BUSTER	↓←→△
扩散气功弹	↓→△
DOWN THE HEEL	↓←○
SHOOT RUSH	→→○
GROUND TWIN KICK	←↓→○
BRAVE SABE	→←→□
LIGHTENING CRUSH	←←○



技名	指令
龟波气功	←↓→△
超龟波气功	↓←→△
连续气功弹	↓→△
龙击圆舞	↓→□
DASH ENERGY BALL	→→□
KNEE SHOCK	↓↑○
SLASH DOWN KICK	跳跃中→↓○
POWER STORM	←↓→○



技名	指令
龟波气功	←↓→△
10倍龟波气功	↓←→△
连续气功弹	↓→△
SPEAR SHOOT	↓→□
JUMP KNEE LIFT	↓↑○
烈风牙斩蹴	←↓→○
SLASH DOWN KICK	跳跃中→↓○



技名	指令
魔贯光杀炮	←↓→△
激烈光弹	↓←→△
SONIC KICK	→←→○
魔断脚	↓↑○
舞空脚	跳跃中→↓○
斩空烈波	→→→○
魔升断脚	←↓→○
MYSTIC ATTACK	→→□
连续气功弹	↓→△



技名	指令
FLASH SWORD ATTACK	←↓→△
FINAL 龟波气功	↓←→△
连续气功弹	↓→△
RISING CHAIN KICK	↓↑○
ATOMIC BREAKCOM BI-NATION	↓←○
SPIRAL HEEL SHOOT	跳跃中→↓○
HEEL SHOOT	→→○
PHAMTON SOMER	←↓↑○
PSYCHIC WAVE	←↓↑△



技名	指令
BURNING ATTACK	←↓→△
FINISH BUSTER	↓←→△
扩散气功弹	↓→△
DOWN THE HEEL	↓←○
BROKEN OVER	→→○
GROUND SHOOT JAVELIN	←↓→○
BRAVE SABE	→←→□
LIGHTENING SONIC	←←○



技名	指令
龟波气功	←↓→△
超龟波气功	↓←→△
连续气功弹	↓→△
龙击 COMBINATION	↓→□
DASH ENERGY BALL	→→□
JUMP KNEE LIFT	↓↑○
SLASH DOWN KICK	跳跃中→↓○
爆烈连脚	←↓→○

VIRUS 病毒完全流程

感染＃1 Blue Metal

▼火星基地
▼卧室(右)
看 制服
看 火星地图
移动 左
▼卧室(左)
移动 书桌
▼书桌上
调查 相片光碟(蓝色)
取得相片光碟
道具 相片光碟1"フォトディスク1"
→立体影像播放机
▼立体影像1
看 里昂レオン的影像
移动 EXIT
▼书桌上
道具 相片光碟2→立体影像播放机
▼立体影像2
看 海伦ヘレン的影像
移动 EXIT
▼书桌上
道具 相片光碟3→立体影像播放机
▼立体影像3
看 里昂的影像
看 海伦的影像
看 微笑スマイリー的影像
看 沙治サージ的影像
看 艾朗アーロン的影像
看 历古リック的影像
看 马殊マシユー的影像
移动 EXIT
▼书桌上
移动 EXIT
▼卧室(左)
移动 移动右
▼卧室(右)
移动 客厅(前)
▼客厅(右)
调查 荧光屏
谈话 SCOW×2
移动 左
▼客厅(左)
移动 卧室(前)
▼卧室(右)
移动 左
▼卧室左(左)
移动 书桌上
▼书桌上
调查 认识卡
取得认识卡
移动 EXIT

▼卧室(左)
移动 客厅
▼客厅(右)
调查 通话机
▼通话机前
谈话 艾莉嘉エリカ
调查 人物确认按钮
谈话 艾莉嘉→STAND
调查 门开按钮
▼客厅(右)
谈话 艾莉嘉
谈话 艾莉嘉→失踪者×2
谈话 艾莉嘉→病毒ウイルス×2
谈话 艾莉嘉→网络ネット×2
移动 通道(前)
取得手枪ハンドガン
▼动画
▼传送站トランスポッド
看 传送器トランサー(左)×2
谈话 艾莉嘉
移动 传送器
▼传送器内
道具 认识卡→插卡槽→STAND总部
▼STAND总部
▼资讯站インフォメーション
谈话 美露迪メロデイ
看 沙治的服装
道具×2
YES×3
谈话 美露迪×3
移动 EXIT
▼多边形迷宫画面
▼情报区 INFORMATION
谈话 艾莉嘉
看 姬莉
看 玛莉
看 姬莉 OR 玛莉
谈话 姬莉/玛莉
谈话 姬莉/玛莉→STAND×2
谈话 姬莉/玛莉→AI
谈话 姬莉/玛莉→病毒
看 头、手、制服、荧光屏
谈话 姬莉/玛莉
移动 EXIT×2
▼多边形迷宫画面
▼研究区 LABORATORY
谈话 雅殊アッシユ×3
取得 BLASTER フラズダー，疫笛子弹ウクチン弹×10
看 荧光屏
谈话 雅殊
移动 EXIT

▼多边形迷宫画面
▼资讯站
移动 美露迪
谈话 美露迪
▼模拟战斗房间シミユレートルーム
▼多边形迷宫画面
▼资讯站
YES
移动 EXIT
▼多边形迷宫画面
▼研究区
看 荧光屏×2
取得 REFORM リフォーム25与SHIELD PACK シールドパック
谈话 雅殊
谈话 雅殊→AI×4
谈话 雅殊→网络
移动 EXIT
▼多边形迷宫画面
▼情报区
谈话 姬莉/玛莉×2
看 荧光屏
谈话 姬莉/玛莉→病毒×4
谈话 姬莉/玛莉→STAND
谈话 姬莉/玛莉→网络×2
谈话 SCOW
谈话 SCOW→STAND×3
谈话 SCOW→病毒
谈话 SCOW→网络
谈话 艾莉嘉
谈话 姬莉/玛莉
移动 EXIT
▼资讯站
移动 NET JUMP→HISTORY－NET
▼SAVEPOINT(1)
▼HISTORY－NET ヒズドリーネツド
▼多边形迷宫画面
▼资讯站
道具 分析器アナライザー→AI接待员残骸
电话 STAND总站"0110"
移动 EXIT
▼多边形迷宫画面
▼金字塔ピラミッド(前方)
调查 取得网络炸弹
移动 前
▼金字塔(内部)
看 弹匣
道具 分析器→弹匣
移动 EXIT×2
▼多边形迷宫画面
▼摩埃像モアイ
看 怪物尸体

道具　分析器→怪物尸体
调查　炸弹×2
取得网络炸弹
移动　EXIT
▼多边形迷宫画面
▼神殿
▼多边形迷宫画面
▼房间 2(右)
看　怪物尸体
道具　分析器→怪物尸体
看　资料装置残骸
道具　分析器→资料装置残骸
调查　资料装置
调查　放按钮
移动　EXIT
▼播片式迷宫画面
▼房间 1(中央)
看　怪物尸体
道具　分析器→怪物尸体
道具　分析器→弹匣
调查　弹匣
取得疫苗子弹×10
移动 EXIT
▼播片式迷宫画面
▼房间 3(左)
调查　炸弹×2
取得网络炸弹
看　阴影部分
▼头目战　对 BLUE METAL
▼SAVE POINT(2)

感染 # 2　Zahinell

▼STAND 总部
▼多边形迷宫画面
▼研究区
谈话　稚殊
移动　EXIT
▼多边形迷宫画面
▼情报区
谈话　姬莉/玛莉×2
谈话　姬莉/玛莉→网络
谈话　姬莉/玛莉→病毒
谈话　姬莉/玛莉→情报屋
谈话　姬莉/玛莉→失踪者
谈话　姬莉/玛莉→札尔尼杜ツアイネル×2
电话　札尔尼杜 2100
移动　EXIT
▼情报站
▼移动 RISE
▼火星基地
▼停车场
调查　土星行动车マーズウォーカー
▼SAVE POINT(3)
▼札尔尼杜
▼札尔尼杜接待处
谈话　接待员
道具　认识卡
看　各个地方
移动　右
▼休息室
移动　柜台
YES
GAME　小游戏
移动　EXIT
移动　电梯(左)
▼电梯前
移动　电梯内
▼电梯内
调查　操作板
GAME　输入密码
▼移动(内部)
▼秘书室
道具　认识卡
谈话　秘书×4
看　各个地方
移动　社长室(右)
▼社长室
道具　认识卡
谈话　札尔尼→网络×4
谈话　札尔尼→病毒×2
谈话　札尔尼→NOA9000
谈话　札尔尼→失踪者×2
移动　EXIT
▼秘书室
谈话　秘书×2
移动　电梯
▼电梯内
调查　操作板"6"(电脑室)
▼移动(内部)
▼电脑室
道具　认识卡
谈话　技师
谈话　技师→网络×2
谈话　技师→病毒×3
看　NOA9000
移动　电梯
▼电梯内
调查　操作板"12"(传送站)
▼移动(内部)
▼传送站
道具　认识卡
谈话　社员
调查　传送站×2
▼传送站开放
谈话　社员→失踪者
调查　荧光屏
谈话　社员→网络
看　少女的样子
移动　EXIT
▼SAVEPOINT(4)
▼火星基地
▼传送站
移动　传送器(前)
道具　认识卡→插卡槽
▼CULTURE－NET
▼多边形迷宫画面
▼CINEPARK シネパーク
▼谈话　网络经理
道具　认识卡→网络经理
谈话　网络经理→失踪者×2
移动　EXIT×2
▼多边形迷宫画面
资讯站
调查　油画
移动　NET JUMP→HISTORY－NET
▼BUSINESS－NET
▼多边形迷宫画面
▼资讯站
谈话　接待员
移动　EXIT
▼多边形迷宫画面
▼贵宾室ゲストルーム
谈话　VIP
道具　认识卡
谈话　VIP
移动　EXIT
▼多边形迷宫画面
▼展示室 A プレゼンルーム A
谈话　展示者
调查　抗体诱导机
移动　EXIT
▼多边形迷宫画面
▼展示室 B
移动　模特 1(左)
谈话　模特 1×3
移动　EXIT
移动　模特 2 右
谈话　模特 2×3
移动　EXIT
移动　右
移动　模特 3
谈话　模特 3
移动　EXIT
▼多边形迷宫画面
▼会议室 A ミーティングルーム A
看　科学家(右)
看　火星模型
移动　EXIT
▼多边形迷宫画面
▼会议室 B
看　学者(右)
看　分子模型
移动　EXIT
▼多边形迷宫画面

▼资讯站
移动　EXIT
▼多边形迷宫画面
▼服务中心サービスセンター
谈话　助理网络经理
谈话　助经理→失踪者
道具　认识卡
电话
电话　3769
谈话　助理经理→网络
看　电子显示板×3(宠物农场电话号码"33001")
移动　EXIT
▼多边形迷宫画面
▼资讯站
移动　NET JUMP→FANTASY－NET
▼FANTASY－NET
▼GAME　浮岛迷宫
▼瀑布前
谈话　艾莉嘉
看　瀑布
移动　瀑布
▼忧愁之藏
看　浮游椅子
看　人面物体
看　浮游椅子
谈话　贤龙
谈话　贤龙→失踪者
谈话　贤龙→神圣湖
谈话　贤龙→病毒
移动　EXIT
▼瀑布前
看　洞窟(右)
移动　洞窟(右)
▼迷宫
▼环状列石
看　石板
移动　EXIT
▼迷宫
▼不净之炎
看　火炎
调查　火炎
取得不净之炎
移动　EXIT
▼迷宫
▼夜之海
谈话　仙龟×2
谈话　仙龟→失踪者
谈话　仙龟→神圣湖
看　仙龟
谈话　仙龟
YES
移动　EXIT
▼迷宫
▼不净之森
谈话　阿姆露アルム
看　阿姆露身体
GAME　谈话游戏
▼阿姆露的战斗
▼迷宫
▼瀑布前
看　洞窟(左)
移动　洞窟(左)
▼迷宫
▼高台地
调查　妖精
道具　不净之炎
谈话　妖精
道具　不净之炎
取得乐谱棒
谈话　妖精×2
移动　EXIT
▼迷宫
▼休息平原
YES×4
看　游岩石(右)
取得召唤符
移动　EXIT
▼迷宫
▼瀑布前
移动　洞窟(右)
▼迷宫
▼不净之森
谈话　阿姆露
▼GAME　阿姆露的战斗
▼不净之森
谈话　阿姆露
取得龟壳与乐谱棒
移动　EXIT
▼迷宫
▼不净之泉
看　泉水
道具　不净之炎→泉里的月亮倒映
谈话　月之使者
谈话　月之使者→神圣湖
谈话　月之使者→病毒
谈话　月之使者→失踪者
取得乐谱棒
谈话　月之使者
移动　EXIT
▼迷宫
▼夜之海
道具　龟壳→仙龟
取得奥卡利拿笛オカリナ
移动　EXIT
▼迷宫
▼瀑布前
移动　悠愁之藏
爱恋之藏
谈话　贤龙
取得乐谱棒
道具　奥卡得拿笛
GAME　演奏奥卡利拿笛
谈话　贤龙
谈话　贤龙→失踪者
谈话　贤龙→病毒
谈话　贤龙→神圣湖
取得氧气筒"ボソベ"1、2、3
移动　EXIT
▼瀑布前
看　悬崖
移动　悬崖
▼悬崖
道具　16分钟氧气筒
调查　湖
▼沈船1
▼迷宫
▼沈船1的船舱1
道具　17分钟氧气筒
移动　EXIT
▼迷宫
▼迷宫
▼遗迹2
▼迷宫
▼房间3(右)
看　水面
调查　水面
取得遗迹之键
移动　NET JUMP
▼悬崖
道具　11分钟氧气筒
调查　湖
▼迷宫
▼遗迹1
▼迷宫
▼房间1(前方)
看　左边小厅
调查　左边小厅
取得遗迹之键
道具　17分钟氧气筒
移动　EXIT
▼迷宫
▼迷宫
▼沈船1
▼迷宫
▼船舱1
道具　16分钟氧气筒
移动　EXIT
▼迷宫
▼迷宫
▼遗迹2
▼迷宫
▼房间4(左)
看　各个地方
▼头目战　对失踪少女路娜ルナ

▼悬崖
看　少女×2
谈话　艾莉嘉
谈话　美露迪
▼SAVE POINT(5)
▼BUSINESS－NET
▼多边形迷宫画面
▼展示室 A
谈话　展示者
谈话　模特儿1谈话　科学家×2
看　抗体诱导机
移动　EXIT
▼多边形迷宫画面
▼展示室 B
谈话　AIS
道具　分析器→模特儿3尸体
移动　模特儿2
谈话　模特儿2
移动　EXIT×2
▼多边形迷宫画面
▼会议室 A
道具　分析器→AIS残骸(中央)
看　武器(左下)
移动　EXIT
▼多边形迷宫画面
▼会议室 B
谈话　AIS
谈话　学者
谈话　学者→病毒
谈话　学者→网络
道具　分析器→AIS残骸
▼多边形迷宫画面
▼服务中心
谈话　AIS
移动　EXIT
▼多边形迷宫画面
▼贵宾房
谈话　AIS
谈话　VIP
谈话　VIP→病毒
看　地板(刻印"ピアシング"痕迹)×2
道具　分析器→保标残骸×2
移动　EXIT
▼SAVE POINT(6)
▼多边形迷宫画面
▼展示室 A
谈话　基利ゲイリー大佐×2
谈话　艾莉嘉×2
移动　右
调查　抗体诱导机
谈话　展示者
调查　防护服
取得抗体诱导机
移动　EXIT
▼多边形迷宫画面

▼展示室 B
移动　内部
道具　抗体诱导机→模特儿2
GAME　组合颜色
▼多边形迷宫画面
▼会议室 B
道具　抗体诱导机→学者
GAME　组合颜色
▼多边形迷宫画面
▼贵宾房
道具　抗体诱导机→VIP
谈话　VIP
GAEM　组合颜色
▼展示室 A
移动　EXIT
▼多边形迷宫画面
▼服务中心
谈话　AIS×2
看　各个地方
调查　各个地方
谈话　AIS
▼GAME　AIS战斗
▼AIS残骸
看　AIS
▼展示室 A
谈话　艾莉嘉×3
▼SAVE POINT(7)

感染#3　VIOLET

▼STAND总部
▼多边形迷宫画面
▼情报区
谈话　姬莉/玛莉
谈话　姬莉/玛莉→STAND
谈话　姬莉/玛莉→病毒×2
谈话　姬莉/玛莉→意识体"シンボル"×1
▼多边形迷宫画面
▼研究区
谈话　雅殊×2
谈话　雅殊→神圣湖×2
谈话　雅殊→病毒×2
谈话　雅殊→疫苗子弹
取得散弹枪ショットガン
▼多边形迷宫画面
▼情报区
谈话　姬莉/玛莉→情报屋标记×2
谈话　姬莉/玛莉→麦诺顿博士マクノートン×2
谈话　姬莉/玛莉→病毒
谈话　姬莉/玛莉→情报屋标记
GAME　组合声音
谈话　姬莉/玛莉→麦诺顿博士
▼SAVE POINT(8)
▼殖民衛星 LEMURIA
▼卫星入口
谈话　艾莉嘉×2

移动　电梯(EXIT)
▼电梯内
调查　操作板2
▼迷宫
▼潜行站"タイプポート"
道具　认识卡
看　检察机眼睛
看　检察机手部
移动　特别间(左)
▼特别间
调查　荧光屏(左)
看　荧光屏(右)
谈话　麦诺顿博士
谈话　麦诺顿博士→病毒×3
谈话　麦诺顿博士→AI×2
谈话　麦诺顿博士→情报屋标记
谈话　麦诺顿博士→隐藏网络"里ネット"
移动　EXIT
▼迷宫
▼居住区;2F杂货摊
谈话　女主人×2
取得光碟"光ディスク"
移动　EXIT
▼迷宫
▼整备室
谈话　老伯×3
移动　EXIT
▼迷宫
▼电梯内
调查　操作板→"5621"
▼迷宫
▼迪斯科ディスコ
移动　洗手间(左)
▼洗手间
谈话　女子×3
移动　EXIT×3
▼播片工迷宫画面
▼电梯内
调查　操作板"2"
▼迷宫
▼居住区;2F杂货摊
看　首饰
谈话　女主人
YES
NO×2
取得项链ペンダント
移动　EXIT
▼迷宫
▼电梯内
调查　操作板"5621"
▼迷宫
▼迪斯科
移动　洗手间(左)
▼洗手间
道具　项链

移动　EXIT×2
▼迷宫
▼电梯内
调查　操作板(2)
▼迷宫
▼保安室
谈话　警官→隐藏网络×2
▼迷宫
▼居住区：1F废屋
移动　内部
▼SAVE POINT(9)
▼PLAY NET HEAVEN プレイネットヘブン
谈话　首领
谈话　女喽罗
移动　右
调查　柜台
调查　客人
谈话　客人
取得纸条2张
移动　左
移动　左面的门
▼传送间トランスブース
谈话　警官×2
谈话　莎莉“シェリー”×2
移动　EXIT
移动　右面的门
▼扫描间スキャナブース
道具　光碟→从业员
取得登录光碟
移动　EXIT
移动　左面的门
▼传送间
谈话　艾莉嘉×2
移动　传送器
传送器内
道具　认识卡→插卡槽
道具　登录光碟→插卡槽
NET JUMP RESORT－NET
▼SAVEPOINT(10)
▼RESORT－NET
▼多边形迷宫画面
▼威夏酒吧 Bar ワィハー
移动　喽罗前
▼喽罗前
谈话　喽罗
谈话　喽罗→情报屋
看　酒杯(左)
道具　分析器→愉快可乐メリーコーク×4
移动　EXIT
移动　右
移动　老板房间前
谈话　老板
谈话　老板→情报屋
谈话　老板→愉快可乐
移动　EXIT
移动　左
移动　西丝高シスコ
谈话　西丝高
谈话　西丝高→情报屋
移动　EXIT
移动　左
移动　11－10KARK“11－10カーク”前
▼11－10KARK前
谈话　11－10KARK×2
GAME　接驳电线
谈话　11－10KARK
移动　EXIT
移动　柜台
▼柜台
谈话　调酒师→情报屋
移动　EXIT×2
▼多边形迷宫画面
▼蓝豪吧ブルーオイスター
▼多边形迷宫画面
▼兄贵之房间
YES
NO
取得兄贵之腕轮
▼多边形迷宫画面
▼多边形迷宫画面
▼梦沙滩ドリームビーチ
移动　海之家前
▼海之家前
移动　海之家内
▼海之家内
调查　目录表
GAME　小游戏
看　左上方荧光屏(ORGEL的电话号码“4147”)
谈话　鲨鱼
移动　NET JUMP→RELIVE－NET
▼SAVE POINT(11)
GAME　六面骰密码
▼RELIVE－NET
▼迷宫
▼疗养院サナトリウム接待处
谈话　接待员
谈话　接待员→意识体
谈话　接待员→网络
谈话　接待员→神父
移动　右
▼迷宫
▼诊察室
谈话　医生
看　药架
移动　EXIT
▼迷宫
▼病院
移动　病房1
▼病房1
谈话　病人
谈话　病人→情报屋×2
谈话　病人→病毒
谈话　病人→神父
移动　EXIT
▼病院入口
移动　护士中心ナースステーション
▼护士中心
谈话　护士
谈话　护士→情报屋
谈话　护士→意识体
谈话　护士→神父
移动　EXIT
▼病院入口
移动　EXIT
▼迷宫
▼疗养院接待处
移动　EXIT
迷宫
▼ZAP体育会スポーシクラブ ZAP接待处
谈话　接待员×2
调查　荧光屏(右面第一个)
▼泳池(スイミンクプール)
谈话　当娜ドナ×2
谈话　当娜→情报屋×2
移动　EXIT
▼ZAP体育接待处
调查　荧光屏(右面第二个)
▼练舞场ダンスフロア
谈话　女性
谈话　女性→情报屋
移动　EXIT×2
▼迷宫
▼ADJUSTER SHOP アジヤズダーシヨツフ
调查　骷髅
调查　蜥蜴
调查　狙击枪
YES
取得狙击枪(以300M购入)
看　荧光屏×2(BLADEMAN“フレートパン”)
移动　左
谈话　微笑
移动　EXIT
▼迷宫
▼修道院
谈话　尼姑
移动　内部
谈话　积尔ジル神父
移动　EXIT×2
▼迷宫
▼ADJUSTER SHOP
移动　NET JUMP→RESORT－NET
▼SAVE POINT(12)
▼RESORT－NET

▼多边形迷宫画面
▼梦沙滩
移动　跳台
▼跳台
看　画面右边
看　2人
GAME　暗杀者狙击
▼沙滩
谈话　当娜
谈话　当娜→情报屋
谈话　当娜→STAND
谈话　当娜→病毒×2
谈话　当娜→NOA9000
电话
取得追踪器トレーサー
▼殖民卫星 LEMURIA
▼PLAY NET HEAVEN
谈话　艾莉嘉
调查　地板×2
▼一般间
调查　管理人
取得插头锁匙プラゲキー
看　传送器(右)×2
GAME　组合锁匙
调查　传送器(右)
调查　讯息记忆荧光屏
看　使用者
调查　讯息记忆荧光屏
看　讯息记忆荧光屏
看　使用者
调查　讯息记忆荧光屏
移动　传送器(左)
▼传送器内
道具　认识卡→插卡槽→RELIVE－NET
▼SAVEPOINT(14)
▼RELIVE－NET
▼迷宫
▼疗养院接待处
谈话　接待员
谈话　接待员→病毒×2
谈话　接待员→神父
移动　右
▼迷宫
▼病院入口
移动　病房1
▼病房1
谈话　病人
移动　EXIT
▼病院入口
移动　EXIT
▼迷宫
▼疗养院接待处
移动　EXIT
▼迷宫
▼修道院
看　祭坛
移动　祭坛(内部)
▼祭坛1
调查　十字架标记
调查　祭坛
▼头目战　对 RED CLAW 1
▼祭坛2
移动
楼梯
▼二楼中段
移动　神像
调查　圣经
▼屋顶内:走廊
移动:前方的门
▼屋顶内:神父房间
调查　书桌
调查　相片
调查　按钮
取得遇害者的相片
移动　EXIT
移动　右
调查　被开闭的窗
移动　左
看　书架
调查　书架
取得乐谱
移动　EXIT
▼屋顶内:走廊
移动　后方的门
▼电子琴房间
调查　电子琴
GAME　弹奏电子琴
移动　EXIT
▼屋顶内:走廊
移动:前方的门
▼屋顶内:神父房间
移动　打开的窗
▼屋顶
移动　EXIT
移动　右
看　立体影像插放机
移动　EXIT
▼屋顶内:神父房间
看　书架顶
▼立体影像播放机
调查　播放按钮
调查　倒带按钮
调查　播放按钮
▼迷宫
▼疗养院
移动　右
▼迷宫
▼第一手术室
调查　右
移动　隐藏通道
▼迷宫
▼第二手术室(中央)
移动　左
▼第二手术室(左)
看　传送器
移动　右
▼第二手术室(中央)
移动　右
▼第二手术室(右)
道具　分析器→尸体(右)
道具　分析器→尸体(左)
道具　分析器→装置
调查　装置
▼头目战　对积尔神父
▼圣经前
谈话　圣经×2
取得圣经
▼艾莉嘉前
谈话　艾莉嘉

感染＃4

NUREMBERG LNCIDENT

▼火星基地
▼传送器前
调查　传送器
▼传送器内
道具　认识卡→插卡槽→STAND 总站
▼STAND 总部
▼多边形迷宫画面
▼情报区
道具　遇害者的相片
谈话　姬莉/玛莉
谈话　姬莉/玛莉→情报屋
谈话　姬莉/玛莉→NOA9000
谈话　姬莉/玛莉→纽林堡的悲剧コユルプルゲの惨事。ム 2
谈话　姬莉/玛莉→麦诺顿博士
电话　电脑刑务所 6440
移动　EXIT
▼多边形迷宫画面
▼研究区
谈话　微笑×2
谈话　雅殊
谈话　雅殊→愉快可乐×2
移动　EXIT
▼多边形迷宫画面
▼情报图
移动　EXIT
▼多边形迷宫画面
▼资讯站
移动　NET JUMP→司法 NET
▼SAVEPOINT(15)
▼司法 NET
▼播片式迷画面
▼监狱接待处
道具　认识卡

看　守卫的眼
调查　守卫的眼
移动　EXIT
▼迷宫
▼监狱ジェイル
谈话　麦诺顿博士
电话　STAND 总站 0110
看　麦诺顿博士
谈话　麦诺顿博士
谈话　麦诺顿博士→NOA9000
谈话　麦诺顿博士→纽林堡悲剧×3
移动　EXIT
▼迷宫
▼资料站
电话　札尔尼社 2100
移动　RISE
▼SAVE POINT(16)
▼札尔尼社
▼札尔尼社接待处
道具　认识卡
看　接待员的样子
谈话　接待员
移动　左
移动　电梯
▼电梯内
调查　操作板(15)
移动　内部
▼秘书室
道具　认识卡
▼社长室
谈话　札尔尼
谈话　札尔尼→纽林堡的悲剧
谈话　札尔尼→麦诺顿博士
谈话　札尔尼→病毒
谈话　札尔尼→NOA9000
移动　EXIT
▼电梯内
调查　操作板(6)
移动　内部
▼电脑室
谈话　技师
取得事故纪录
谈话　技师→纽林堡的悲剧
道具　事故记录
谈话　技师→NOA9000
调查　控制器(中央下)
谈话　艾莉嘉
▼火星基地
▼传送器前
调查　传送器
▼传送器内
道具　认识卡→插卡槽→RESORT-NET
▼SAVE POINT(17)
▼RESORT-NET
▼多边形迷宫画面
▼威夏酒吧
移动　左
移动　11-10KARK
▼11-10KARK 前
谈话　11-10KARK
GAME　接驳电线
移动　EXIT×2
▼多边形迷宫画面
▼梦沙滩
移动　海之家前
▼海之家前
移动　海之家内
▼海之家内
谈话　鲨鱼
移动　EXIT
▼瀑布前
看　瀑布
▼靠近瀑布前
GAME　捉龟
移动　瀑布中
▼迷宫
▼当娜房间
谈话　当娜×2
看　当娜
YES OR NO
▼SAVE POINT(18)
▼STAND 总部
▼多边形迷宫画面
▼情报区
谈话　艾莉嘉
谈话　姬莉/玛莉
道具　事故记录→姬莉/玛莉
谈话　姬莉/玛莉
电话　莎莉 4411
移动　EXIT
▼多边形迷宫画面
▼研究区
谈话　雅殊×2
道具　事故记录→莎莉
GAME　找不同
谈话　莎莉
▼SAVEPOINT(19)
▼TERRALESS NIGHT テラレスナイト
▼迷宫
▼首领房间
谈话　11-10KARK
道具　狙击枪→YES
取得电磁刻击枪(WWWWWWW)
谈话　11-10KARK-札尔尼社谈话
11-10KARK→纽林堡的悲剧×2
▼迷宫
▼喽罗房间
看　喽罗 1
调查　枪
调查　桌子
取得股票
看　喽罗 2 的手
▼喽罗 2 前
看　地板
看　喽罗 2 的身体
移动　EXIT
看　喽罗 4 的脚
▼喽罗 3、4 前
看　喽罗 3 的样子
看　喽罗 4
移动　EXIT
▼头目战　对 RED CLAW
▼喽罗房间
移动　首领房间(内部)
迷宫
▼首领房间
谈话　11-10KARK
谈话　11-10KARK→病毒
YES
谈话　11-10KARK→纽林堡的悲剧×2
取得真正的事故记录
谈话　11-10KARK→PP 疫苗"PP ワクチン"
GAME　人面拼图
▼SAVE POINT(20)
▼STAND 总部
▼多边形迷宫画面
▼情报区
道具　真正的事故记录→姬莉/玛莉
谈话　姬莉/玛莉
谈话　姬莉/玛莉→PP 疫苗
谈话　姬莉/玛莉→NO9000
谈话　姬莉/玛莉→麦诺顿博士
谈话　姬莉/玛莉→纽林堡的悲剧
电话　札尔尼社 2100
移动　EXIT
▼多边形迷宫画面
▼资讯站
移动　NET JUMP→BUSINESS-NET
▼SAVE POINT(21)
▼BUSINESS-NET
▼多边形迷宫画面
▼资讯站
谈话　接待员
移动　EXIT
▼多边形迷宫画面
▼会议室 B
谈话　札尔尼
道具　真正事故记录→札尔尼
▼头目战　对札尔尼▼会议室 B
道具　抗体诱导器→艾莉嘉
电话　STAND 总部 0110
看　操作板×2
谈话　基利大佐
谈话　基利大佐→纽林堡的悲剧
谈话　基利大佐→NOA9000
移动
▼SAVE POINT(22)

最权威!! **最全面!!**
关注焦点!! **爱不释手!!**
内容超丰富!! **画面超华丽!!**

这就是——

《电子游戏技巧(1)》

电子游戏最新指南与攻略

隆重上市!!!

定价22元、免收邮费!

这是我编辑部所编辑的游戏权威系列工具丛书的第一部，其形式新颖、内容丰富，共分两个部分：

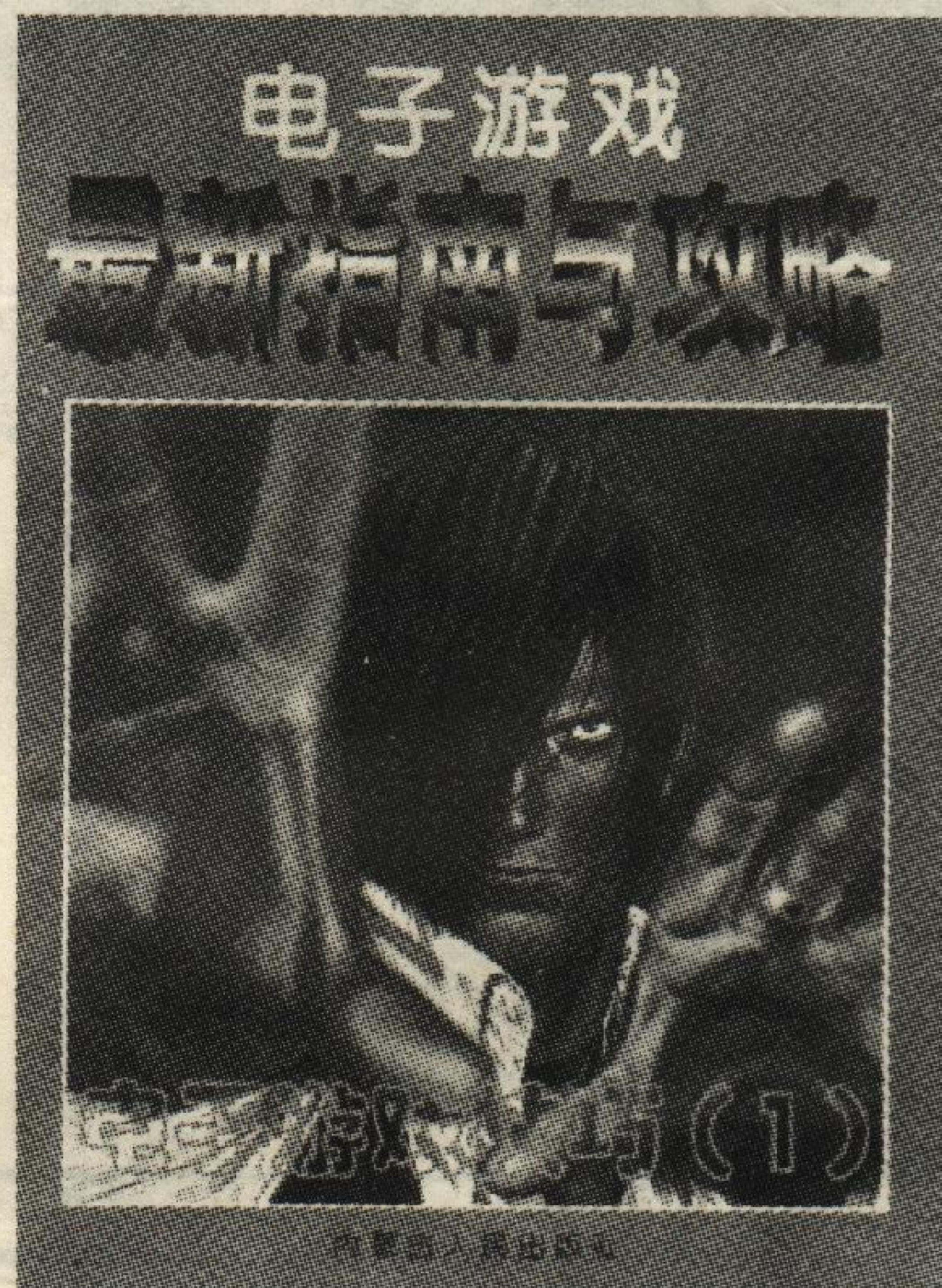
“**指南**”会对最新电子游戏的内容及系统作全方位的立体介绍，并附有编者的评价。

“**攻略**”亦以多、新、全、快为宗旨，覆盖面广，详尽充实。

《电子游戏最新指南与攻略》着重的是实用性，不仅可弥补《'96典藏本》和期刊的不足，而且在内容和质量上又有了长足的进步。

全书共216页，彩页使用进口铜版纸，内文清晰，实为永久收藏之珍品!!

本书封面



邮购信息

①本书仅需汇款22元，邮费及挂号费一律全免。

②邮购地址：西安市雁塔路南段11号 发行部(收) 邮编：710054

③注明邮购册数，字迹清晰工整。(咨询电话：029－5511930)

本书数量有限，欲购从速!!



机种SS　类型RPG　厂商TAKARA　媒体CD-ROM

最近"卡片游戏"好象十分热门，TAKARA的这款《ARCANA STRIDES》便是以"卡片"构成了整个作品的主线。

卡片世界"ARCANA"流传着只要得到"ARCANA卡片"便能令世界和平的传说，于是主角便展开了他们的冒险之旅。本作中卡片种类繁多，效果各异，使用时的画面制作得相当精彩，称得上是TAKARA近年来少有的佳作！



卡片的使用顺序会对战斗有重要影响，所以务必仔细选择。

颇为精彩的战斗画面，该使用什么卡片来对付敌人呢？

共有三百余种卡片可以选择！！

卡片共有十种系统，作用与效果各异，有些在战斗和旅行中可以得到，也有些必须通过特殊事件才能入手。









交换卡

可以令地形变成自己所熟悉的环境，令战斗更加有利。

精灵卡





在这个世界中仅有二十二枚的贵重卡片，其效用自然强于其它卡。

其它

通常起辅助作用，如回复体力或引发特殊能力等。





封印卡

可封住对手的魔法攻击或破坏魔法防御。











怪兽卡

相当于招唤兽的怪兽，会在战斗中成长而提升能力。



幻世虚构 精灵机导弹



机种：PS　类型：STG
厂商：SCEI　媒体：CD-ROM



激烈的战斗



壮大的传说





这是一款RPG感觉的射击游戏，将由索尼在PS上推出。其崭新的系统与操作，加上不时穿插其间的精美动画必令玩家赞叹不已。这里特选一些画面，供大家欣赏。

故事由一位女性旅人来到一座300年前的遗迹开始，在片头动画中可以看到她在回想已成为传说的战争岁月，而详细的种种设定，就让我们期待冬天这部作品的发售吧。



动画方面由曾制作"银河铁道999"的林太郎担当。



巨大的古代遗迹散发着神秘气息





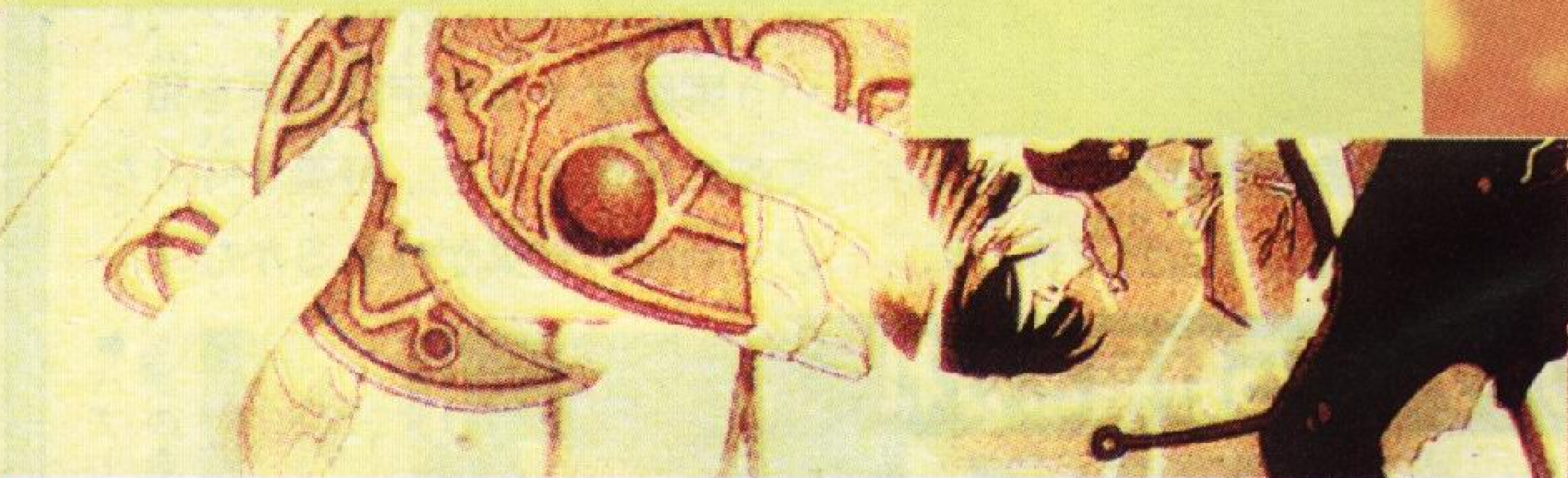


壁画中包含着众多谜团。





数百年前的记忆在这里浮现。



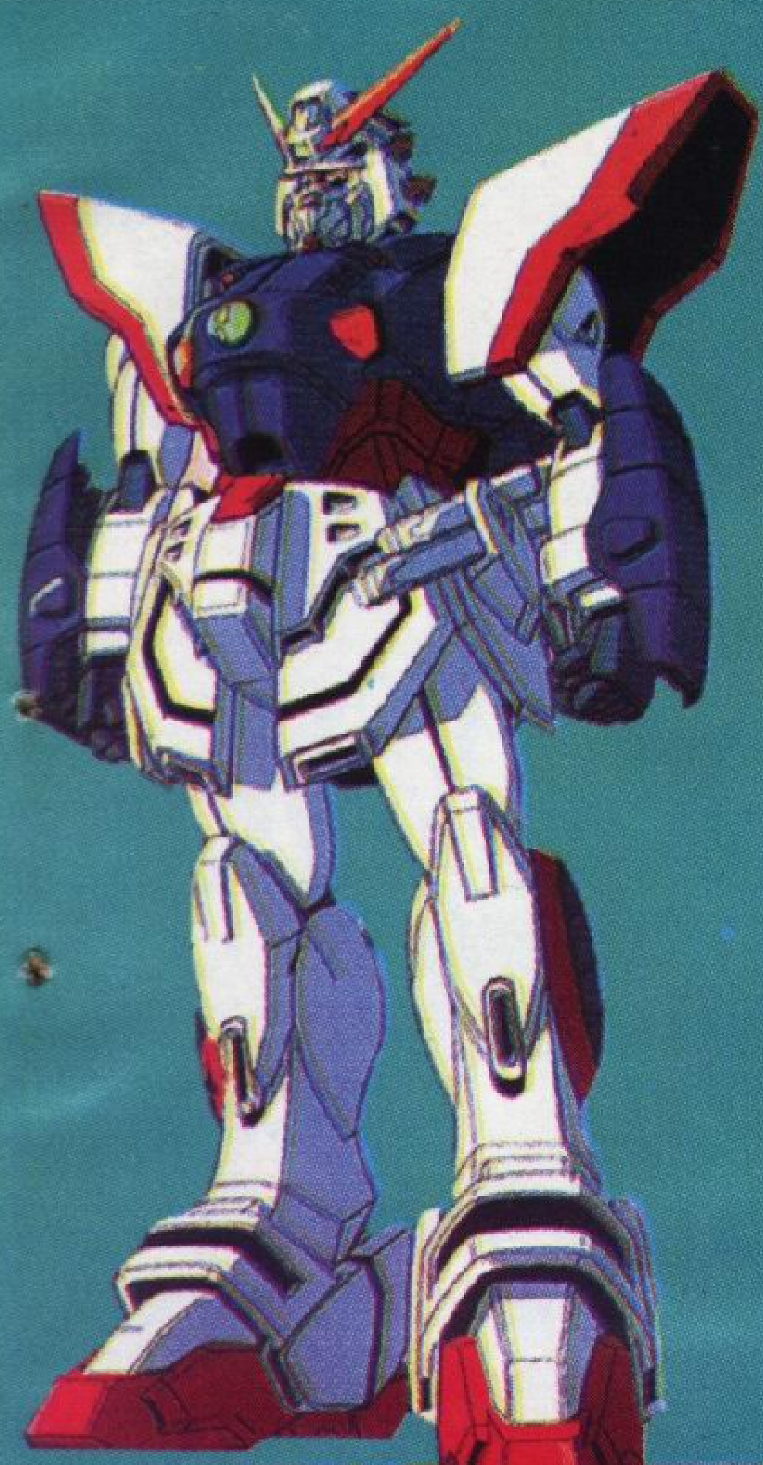
这位女性究竟有什么来历呢?





真机器人最后之战

机种：PS
类型：对战ACT
厂商：BANPRESTO
媒体：CD-ROM



多蒙的 SHINNING 高达不擅长对空技。



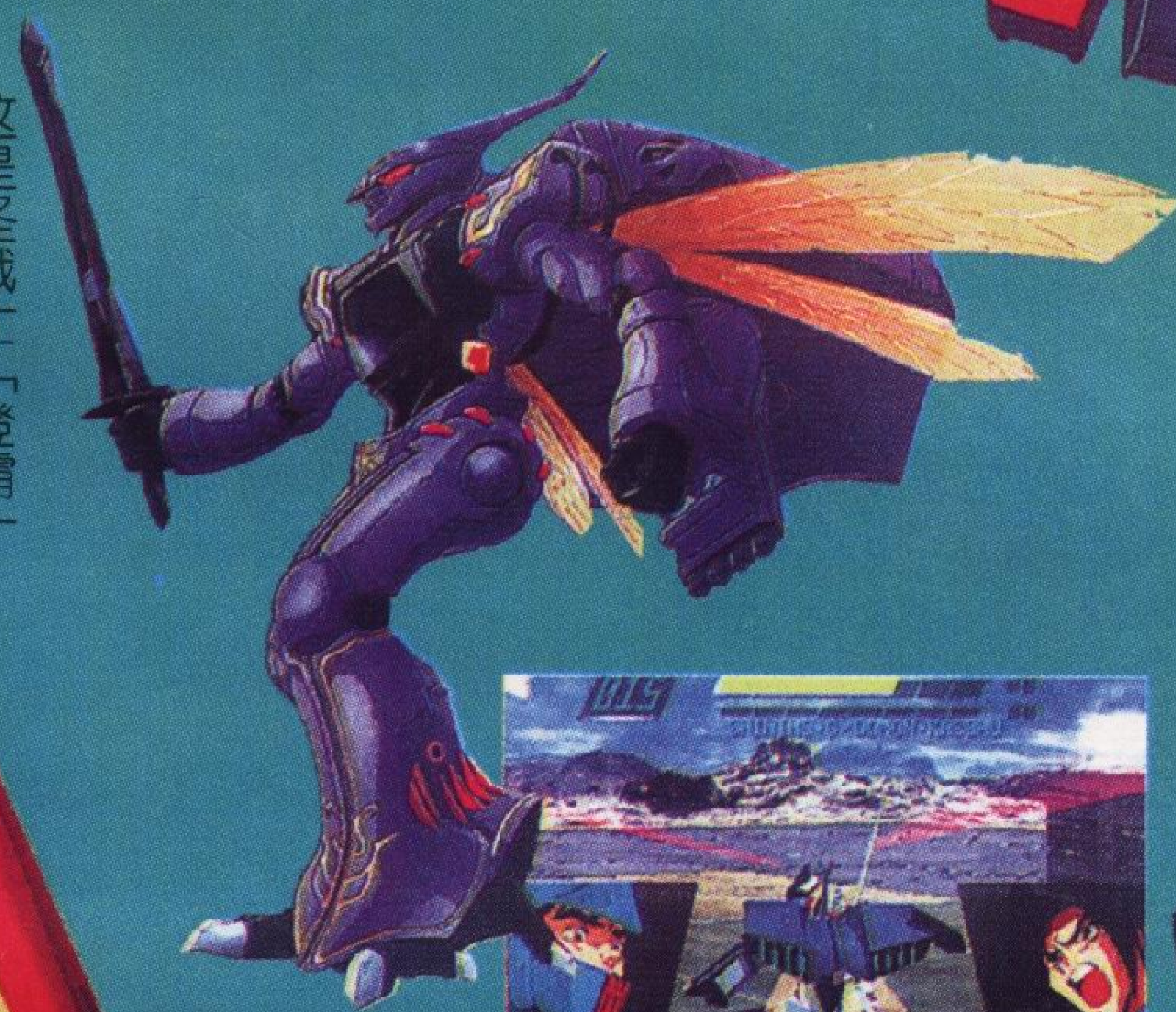
在《机动新世纪高达X》中令无数FANS着迷的X高达此次也会上场。





这是拥有与众不同技巧的荒原战士。





这是圣战士「登霸」，驾驶者是座间翔吗？

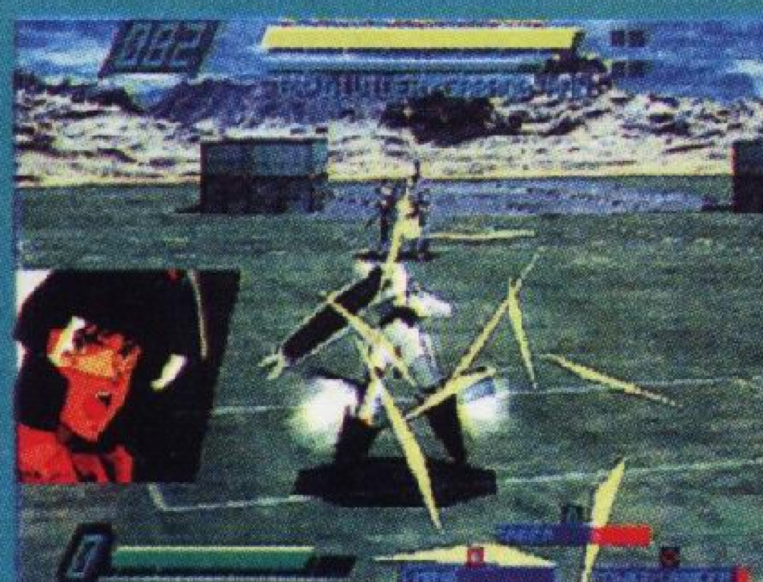


白色的L-GAIM动作十分优美！





这就是著名的Z高达，卡缪在本作中表现会如何呢？







本作取材自几部最著名的机器人动画片，主角们将驾驶他们的爱机进行一场超越时空的大战。游戏中你将可看到许多熟悉的面孔，而PS版《新机器人大战》中的三位主角也将乘R1、R2、R3登场。

游戏是在3D的舞台上进行1对1的死斗。各机体装备有各种武器，可利用△、□、○键来作出三种类型的攻击，此外，还可使用必杀技。

我们在过去已经介绍过的“SAKURA大战”续作，在广井王子的RED工作组紧锣密鼓地开发下，现在已经完成了主体的大部分制作。身穿新队服的花组，与这次新出场的星组成员们，将会遇上怎样的故事呢？请大家随时留意我们的报道吧。

新的危机迫近！樱花大战2即将登场

可変走攻 ガンバイク

SPEED POWER GUNBIKE

机种：PS　类型：ACT　厂商：SME　媒体：CD-ROM

这是个充满速度感和力量感的游戏，三位主人公可搭乘被称为“GUNBIKE”的机体与敌人进行周旋。不同的机体在速度、攻击力等方面都有所不同，除可使用剑、枪等武器外，还可装配特殊武器。选择什么样的机体当然要根据战斗要求而定，此时玩者的决定会对游戏进程的难易度造成影响。每种GUNBIKE都有三种形态，而每种形态都既有长处又有短处，胡乱变形只会给战斗带来不必要的麻烦。

据厂家称，本作拥有前所未有的爽快感，但究竟如何呢？这种游戏一般只有真正拿到手里亲身体验后才会得到准确的答案！



以BIKE形态追上敌人，然后再变为机器人形态展开进攻。



这就是三位主角的机体

诺诺 原产型	艾米 试验型	依佩 成品型

武装摩托，发进！

不同人物所搭乘的GUNBIKE。

BIKE形态
移动速度最高的形态，适用于复杂的地形，耐久力、攻击力低。

战车形态
旋回性能优秀，可作急速的转向，在回避对方攻击时多采用此种形态。

机器人形态
攻击专用形态，移动速度低，耐久力和攻击力都十分突出。





看到本作的名字后有什么感想？如果《街头霸王3》令你有许多不满意的地方的话，那“第二次冲击”也许会弥补过去的缺憾。游戏中新增加了两位角色，一位名为URIEN，在招术上与GILL很相似；另一位是HUGO，看他那满身的肌肉以及木讷的外表，恐怕又是位大力士型的人物。



新的攻击系统

在以往的各代作品以至所有格斗游戏中，必杀技、超必杀技、防御不能技等等，均以强大攻击力为追求目标，而这次作品中新加入的“个人攻击”系统将是与传统观念截然不同的操作，虽然目前尚不了解详情，但显然是令人期待的。







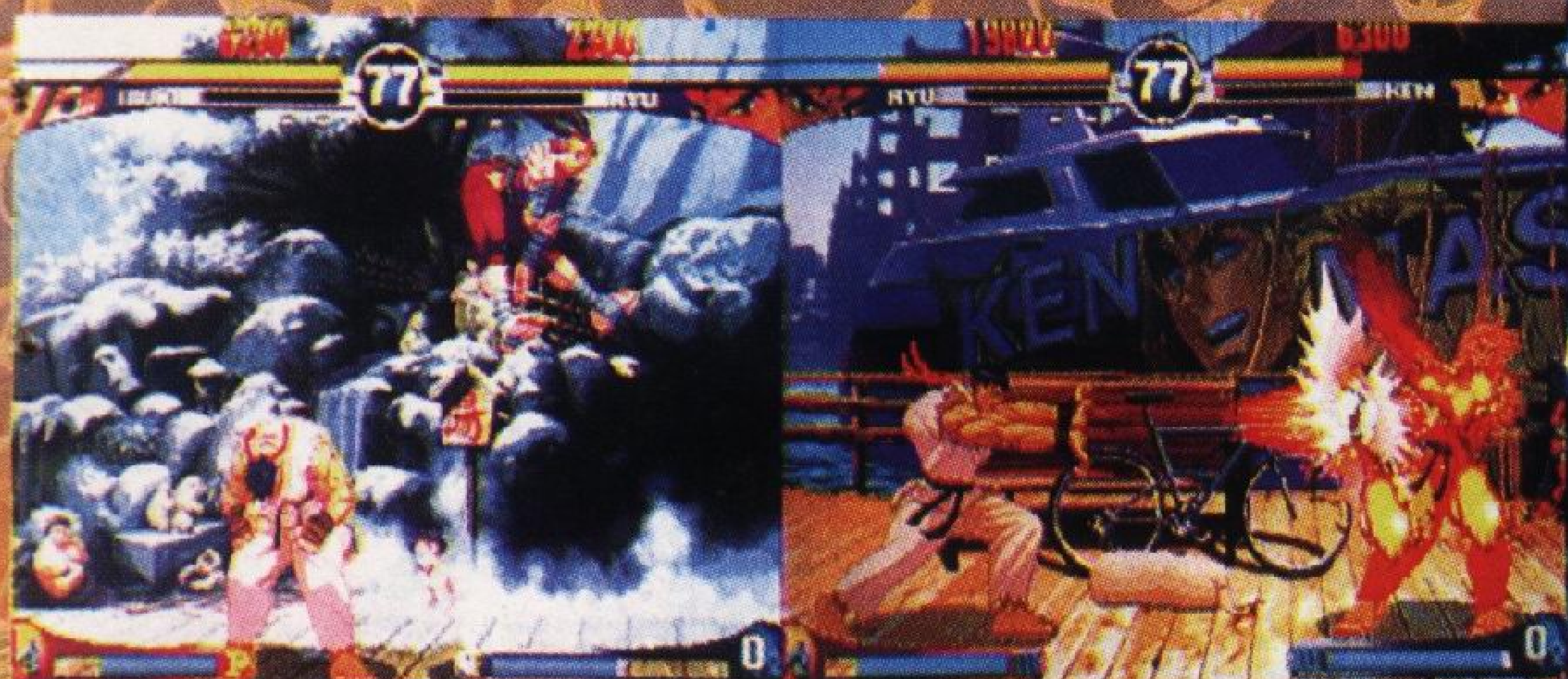


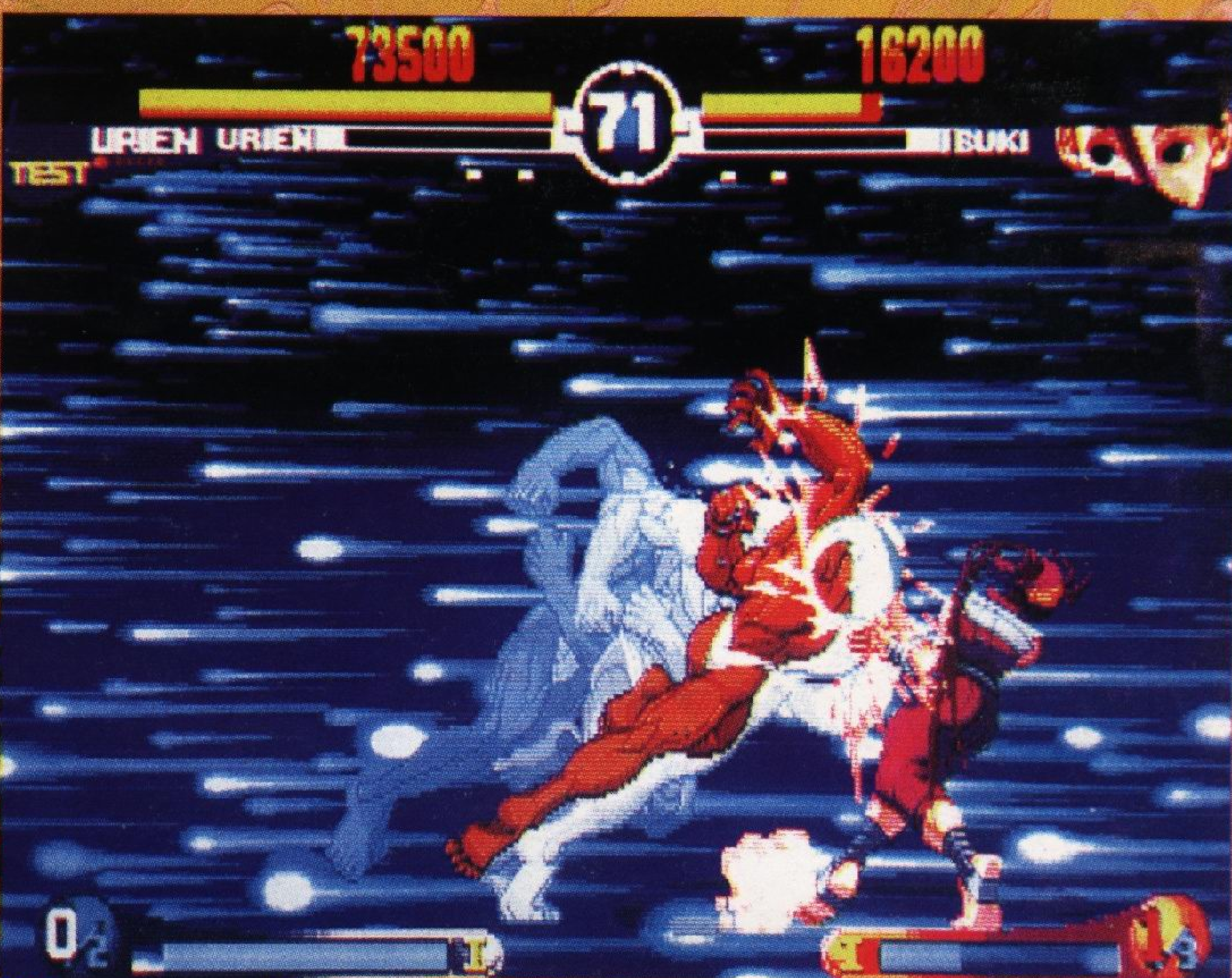
众所周知，街头霸王3代是以CP-SYSTEM为平台开发的，本作作为其加强版，在画面上有着比前作更出色的表现。

在前作画面的基础上，许多细微的地方得到更完善的表现，如必杀技的特殊效果、角色身上飞溅的汗水等，尤其是当能量满档

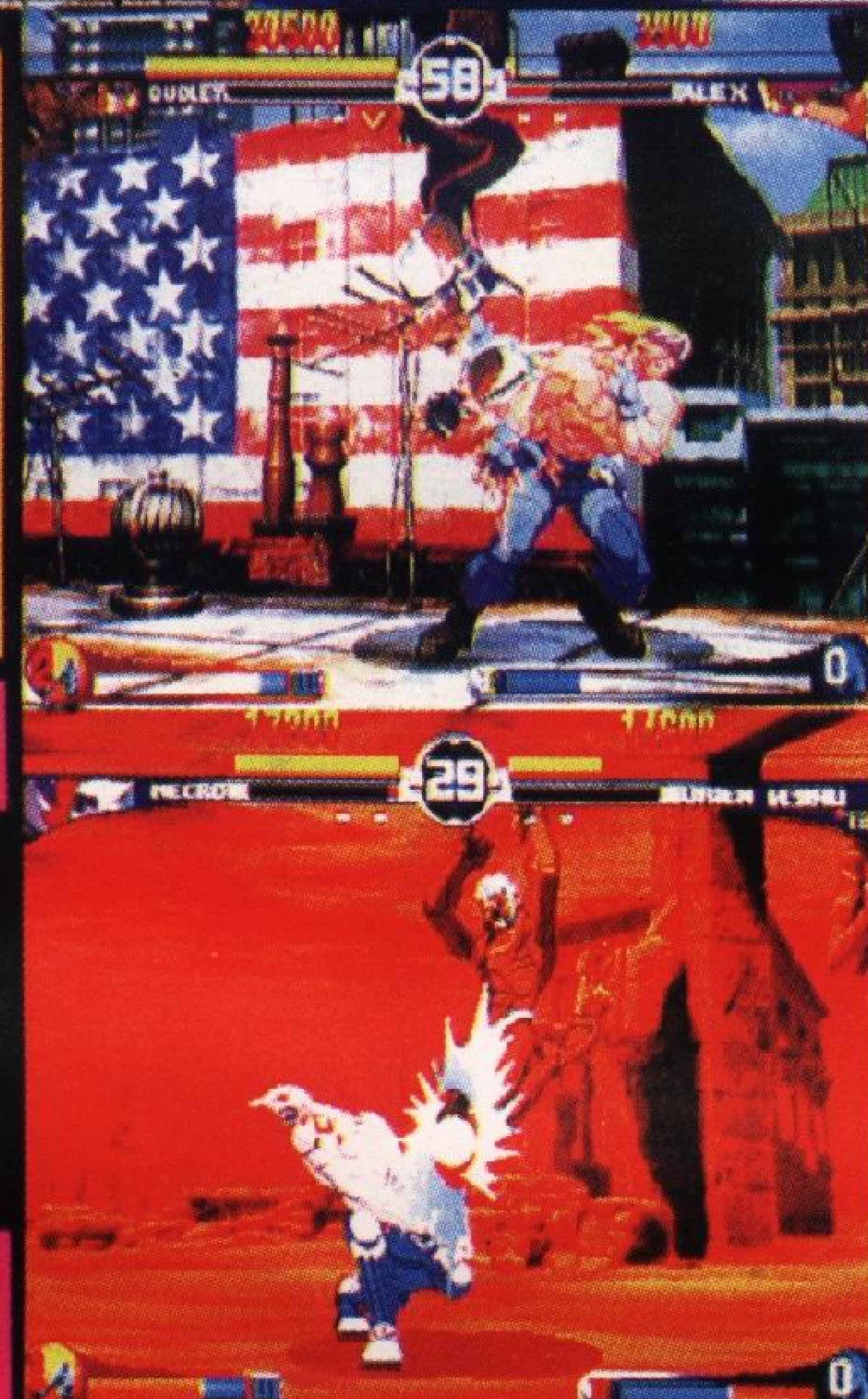
新作 新人 登场

系统方面“第二次冲击”增加了第四种超必杀技，称之为“EX必杀技”，我们在本期先作一简要介绍。



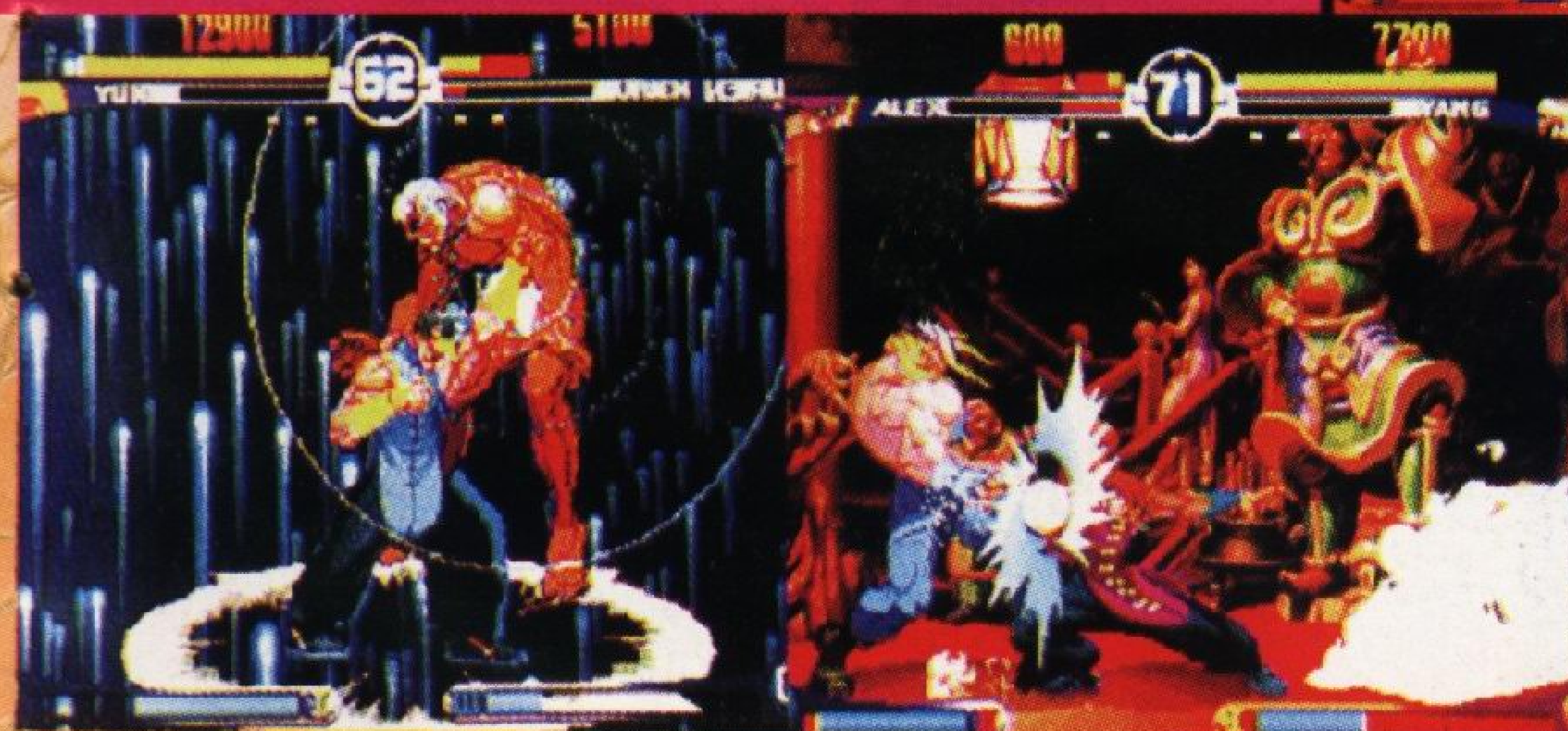


2nd IMPACT
～第2次冲击



第4段 超能量

在以往各代作品中，超必杀技均以三种强弱等级来区分，但在本作加入了第四等级的EX必杀技，简单地说，便是在使用普通必杀技的指令操作后，将需要按的拳或脚键同时按下两个便可使出。这种系统让人想起恶魔战士系列，当然EX也是要消耗能量槽的。





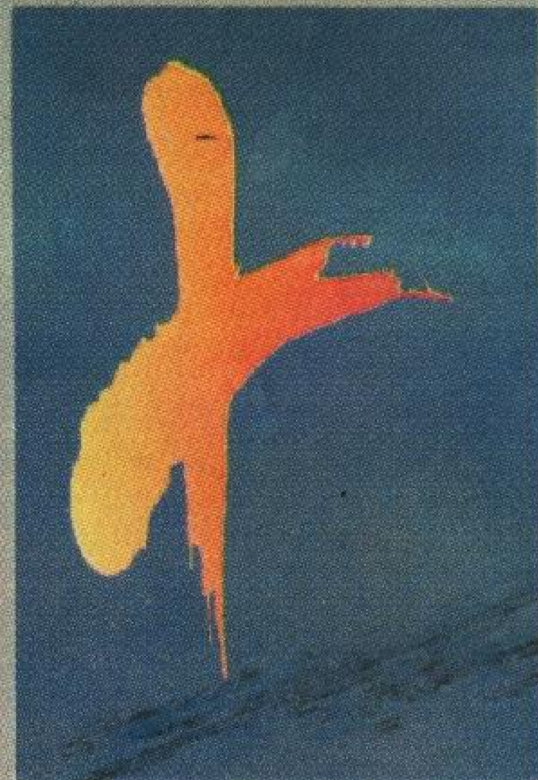
画面质素 大幅上升

时在动画中所表现出的气势和动感更是令人惊叹的。至于场地背景等方面，也有着更完善的描绘。

るろうに剣心

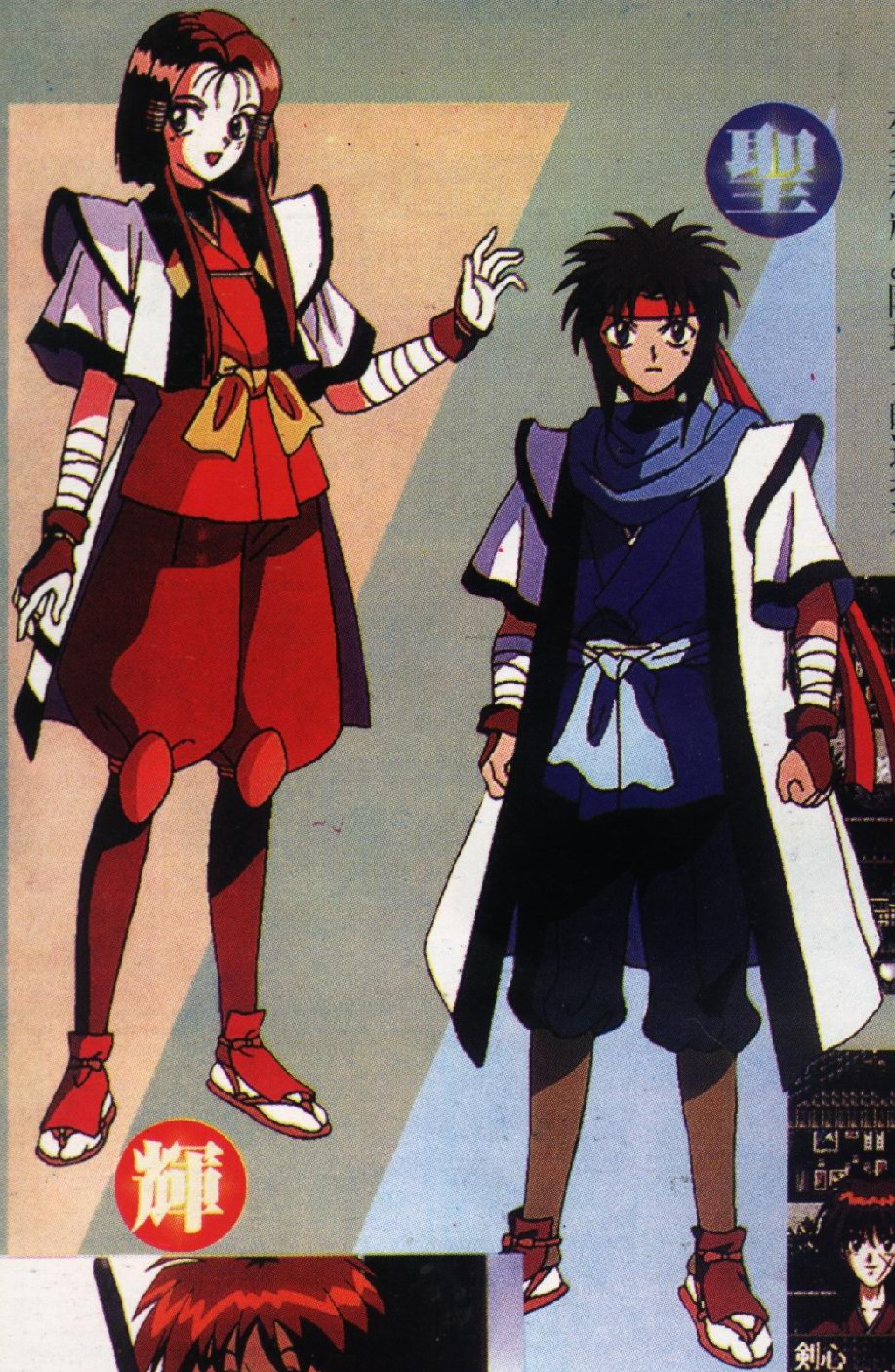
十勇士陰謀編 浪客剑心

不愿杀人的无敌之剑士



大家还记得96年11月29日发售的《浪客剑心～维新激斗编》吗？那是个标准的对战格斗游戏，「剑心迷」们肯定都珍藏了一片吧！此次，SCE推出的「十勇士阴谋编」将采用RPG形式，故事情景将更加宏大，对人物的描写刻划也将更为真切细腻。

本作主人公当然是绯村剑心，而游戏还有两位原创人物供玩者选择，他们分别是圣和辉。随玩者的选择不同会对以后的故事造成影响。最强的剑客绯村剑心要从LV.1开始培养，而他碰巧救起的失去记忆的圣（或辉）则加入到他一方，原作中的左之助、薰等也将登场，看来整个故事会十分精彩！

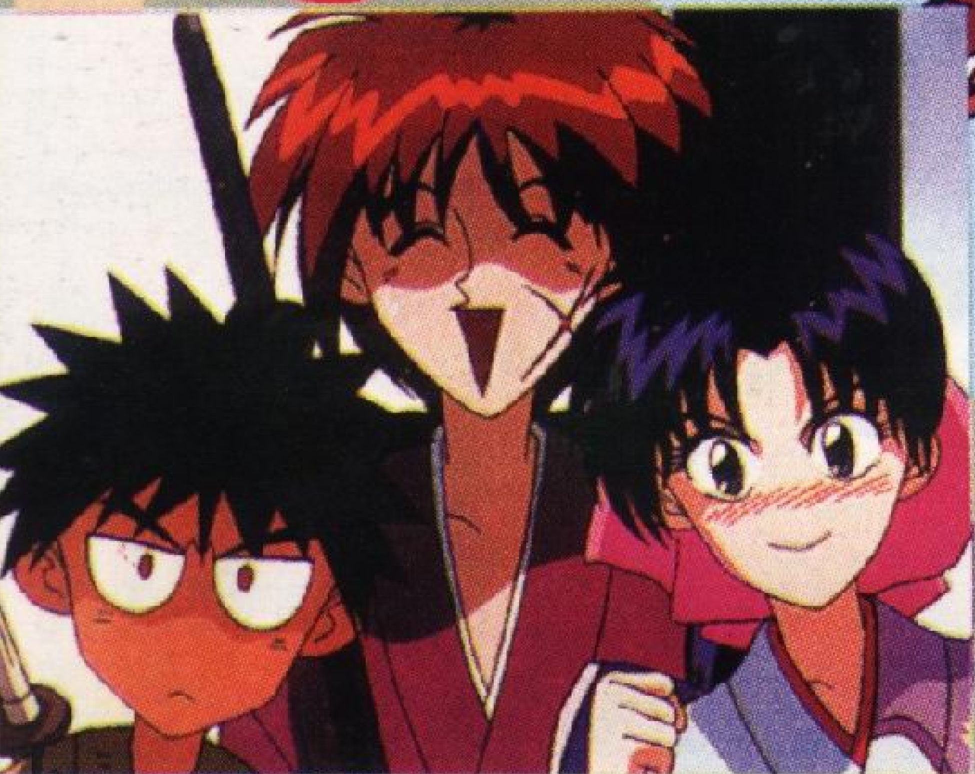




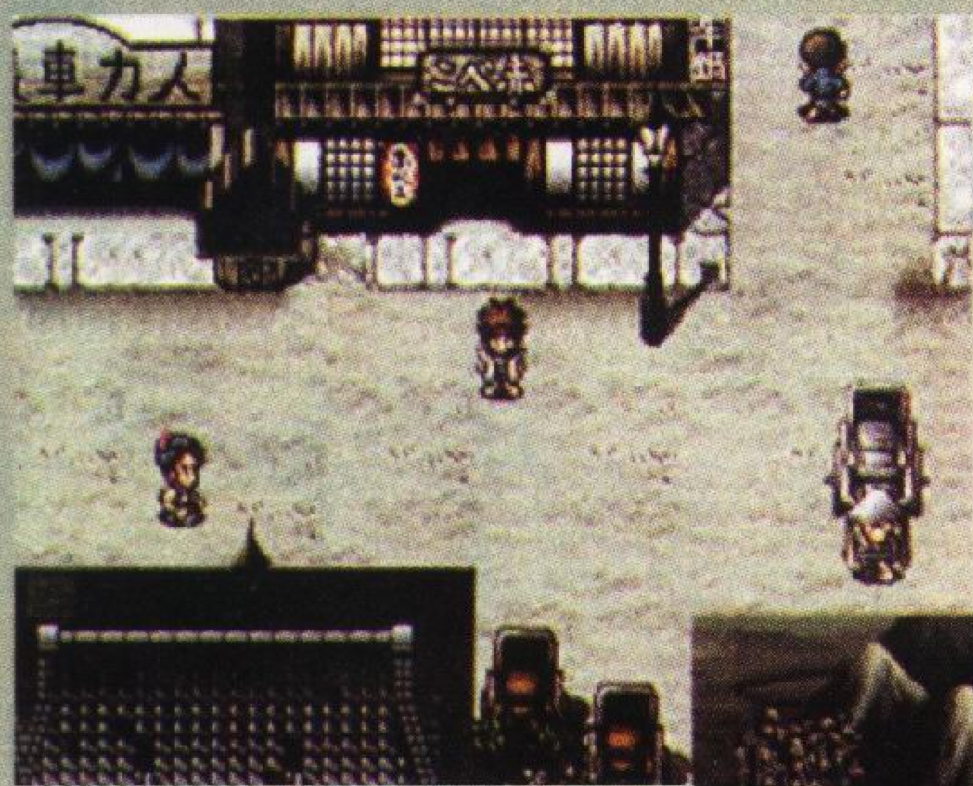
失去记忆的主角在东京近郊被不良少年们围攻！



幸好为路过的剑心所搭救，从此展开冒险之旅。

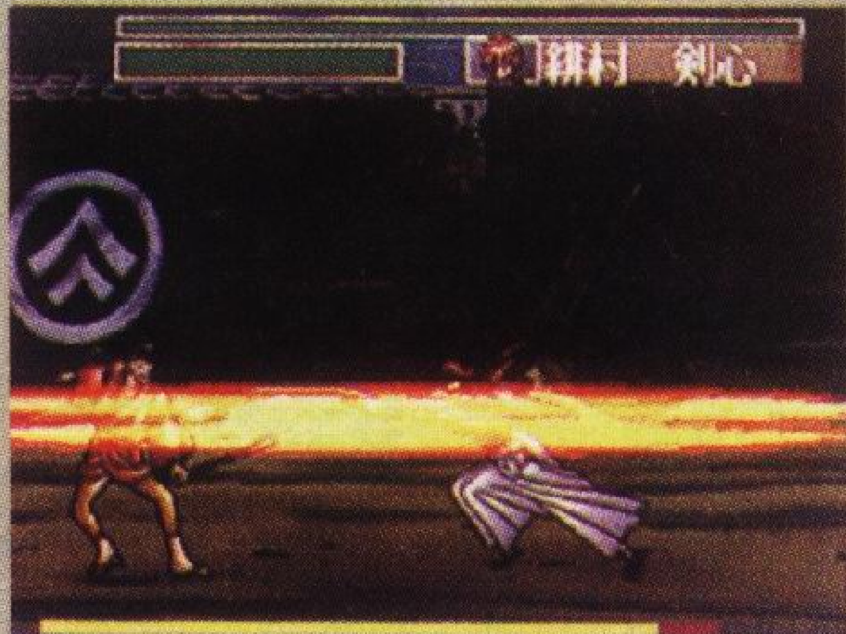


机种：PS　类型：RPG
厂商：SCE　媒体：CD-ROM





在区域地图上可指定前往的目的地，然后便会切换入城市地图。



好一招「飞龙闪」，剑光如同一条火龙！



这就是著名的“龙尾闪”。





Let's dance in the Sky

SIDEWINDER® 2

机种：SS　类型：3D舱内STG　厂商：ASMIK　媒体：CD-ROM

高品位、高素质的视觉享受！

SIDE WINDER续作终于要在土星上登场了，在此刊出一部分片头DEMO中的CG及游戏画面，让迷友们先睹为快。





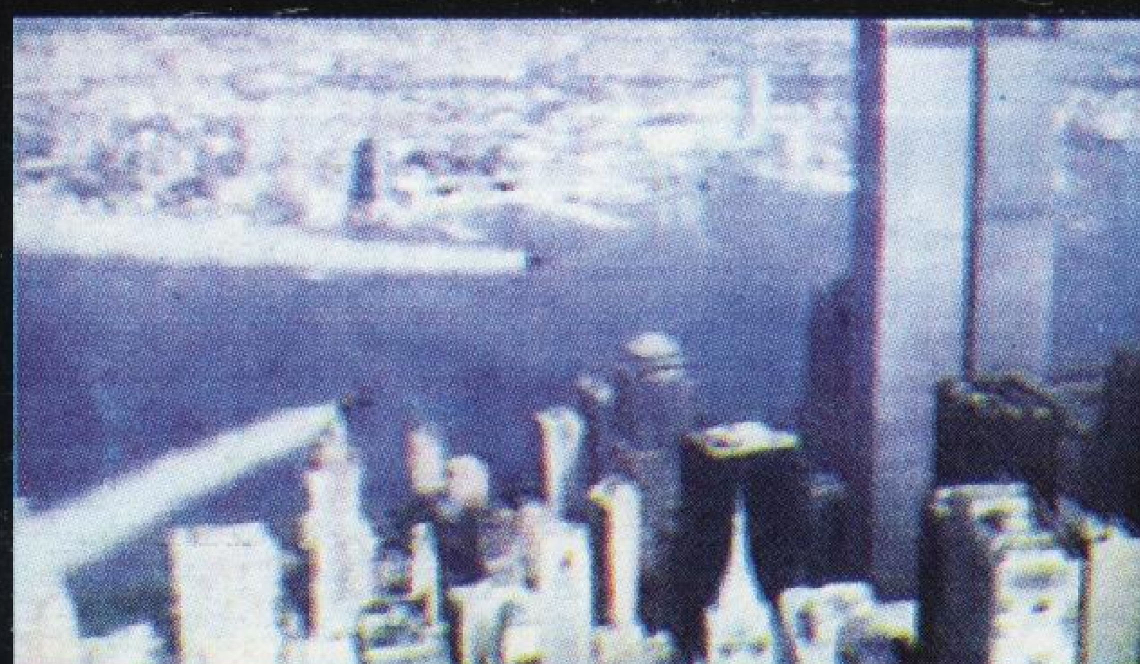




逼真而迫近的片头MOVIE令人目眩！

采用原创CG片段与影片结合的方式，达到令人目为之眩、神为之迷的效果，不愧是空战游戏迷所狂热拥戴的作品。











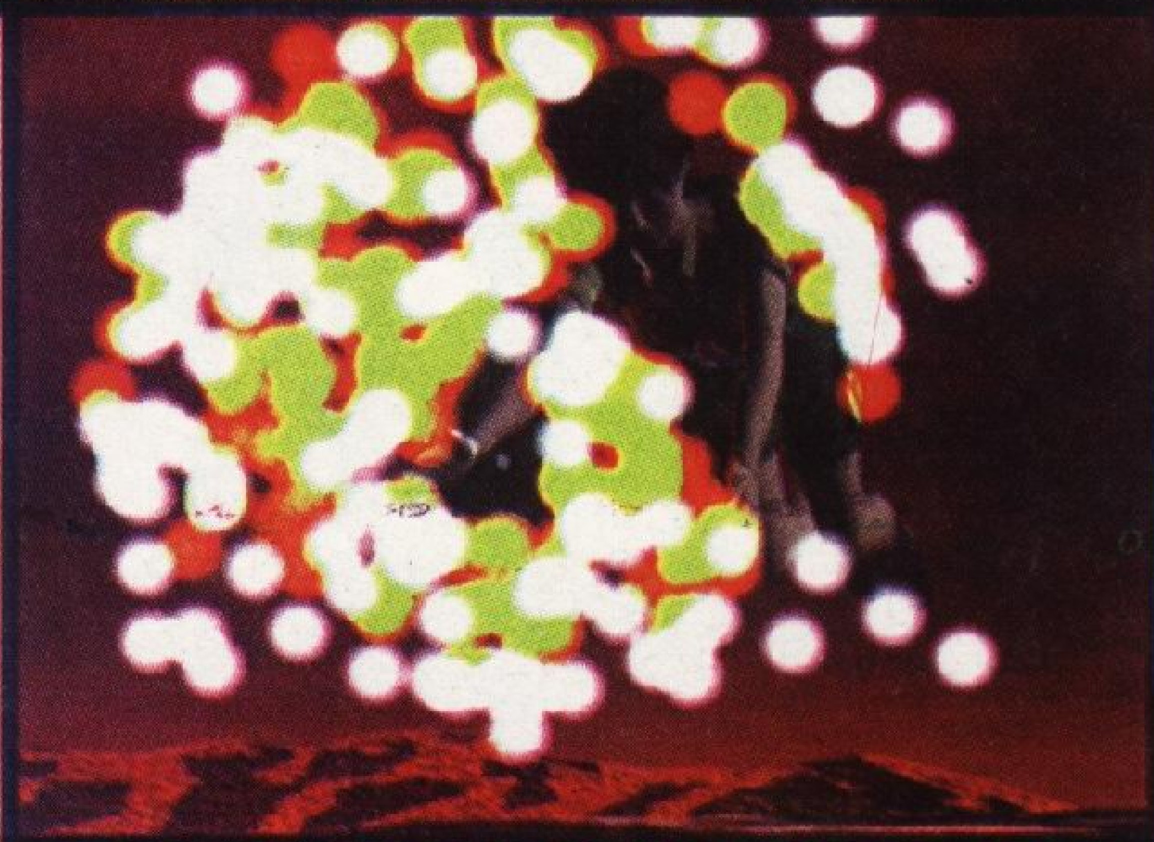




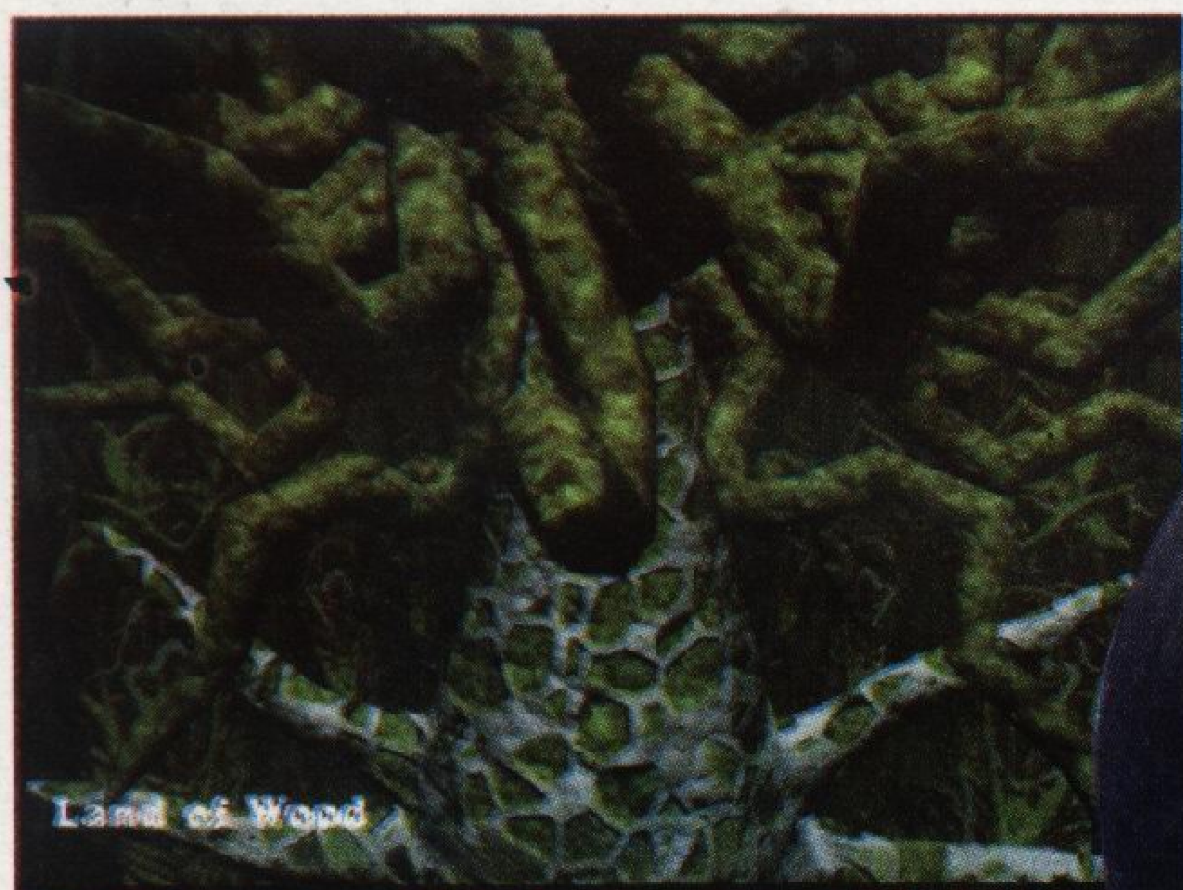
B线上的阿莉丝 アリス
~ALICE on Borderlines~

厂商：讲谈社　类型：AVG　机种：PS　媒体：CD-ROM

现在大家的画面是由讲谈社所公布的一款新作AVG的CG，高技术加上制作者的审美情趣，构成了这些美丽的图画，曾有人对CG做过“只有光感与质感，而无美感”的评价。但相信本作的CG会证明只要作者有足够的功力与艺术触觉，一样可以制成有深度的CG。

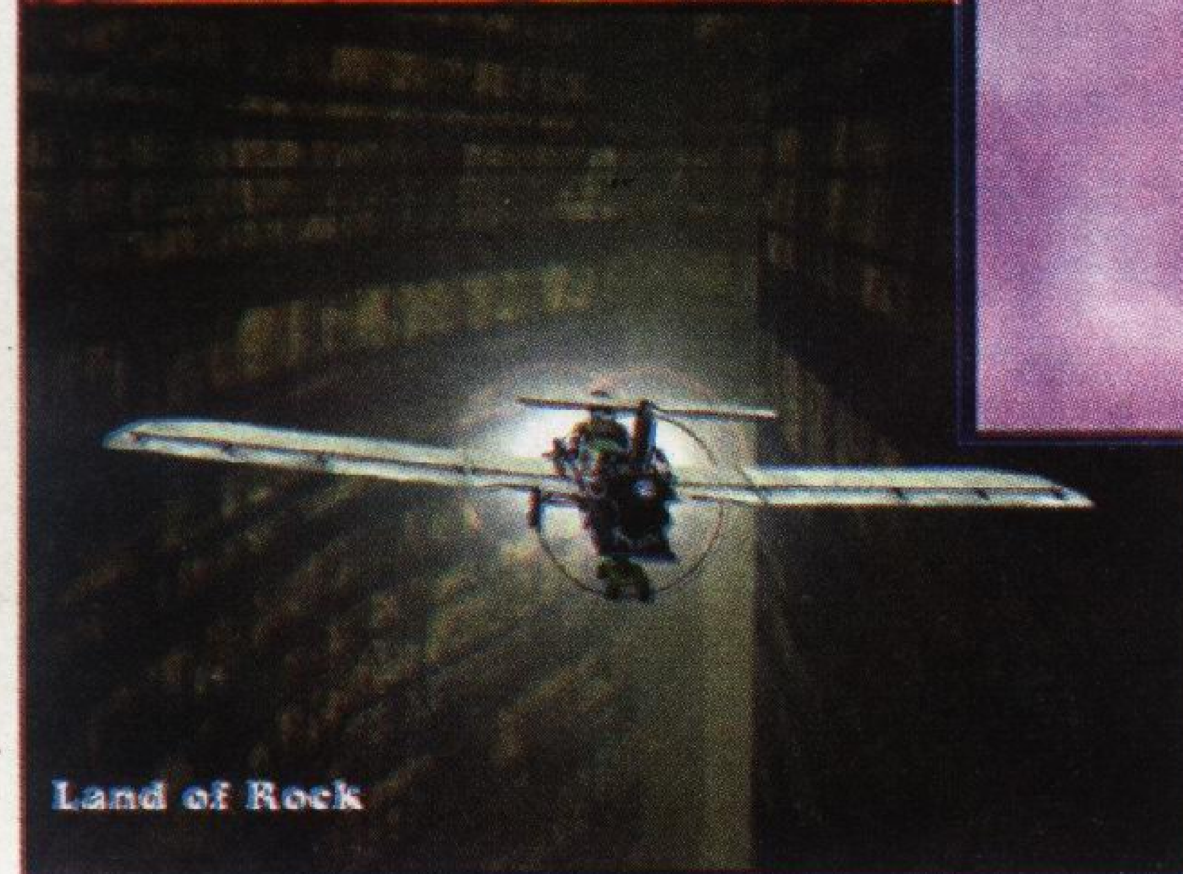





Land of Wood


Land of Fire





Land of Rock



Neorude 2

机种：PS　类型：RPG　厂商：Technosoft　媒体：CD-ROM

还没有从一代给我们带来的兴奋中完全清醒过来，二代即将于97年11月20日发售的消息便已公布了。

《Neorude 2》的故事是接续一代，玩过前作的朋友相信可以从中获得更多的乐趣。此外，一代的记录也可用在二代中，这种被称为"メモリマルチウエイ"的设计非常亲切，而且据称会对游戏进程有一定的影响。

前作出色的迷宫设计被保留下来，当然少不了又加入了些新的要素，如增加了"街"，角色可在市镇中收集情报及购买道具，冒险的舞台又丰富了许多。



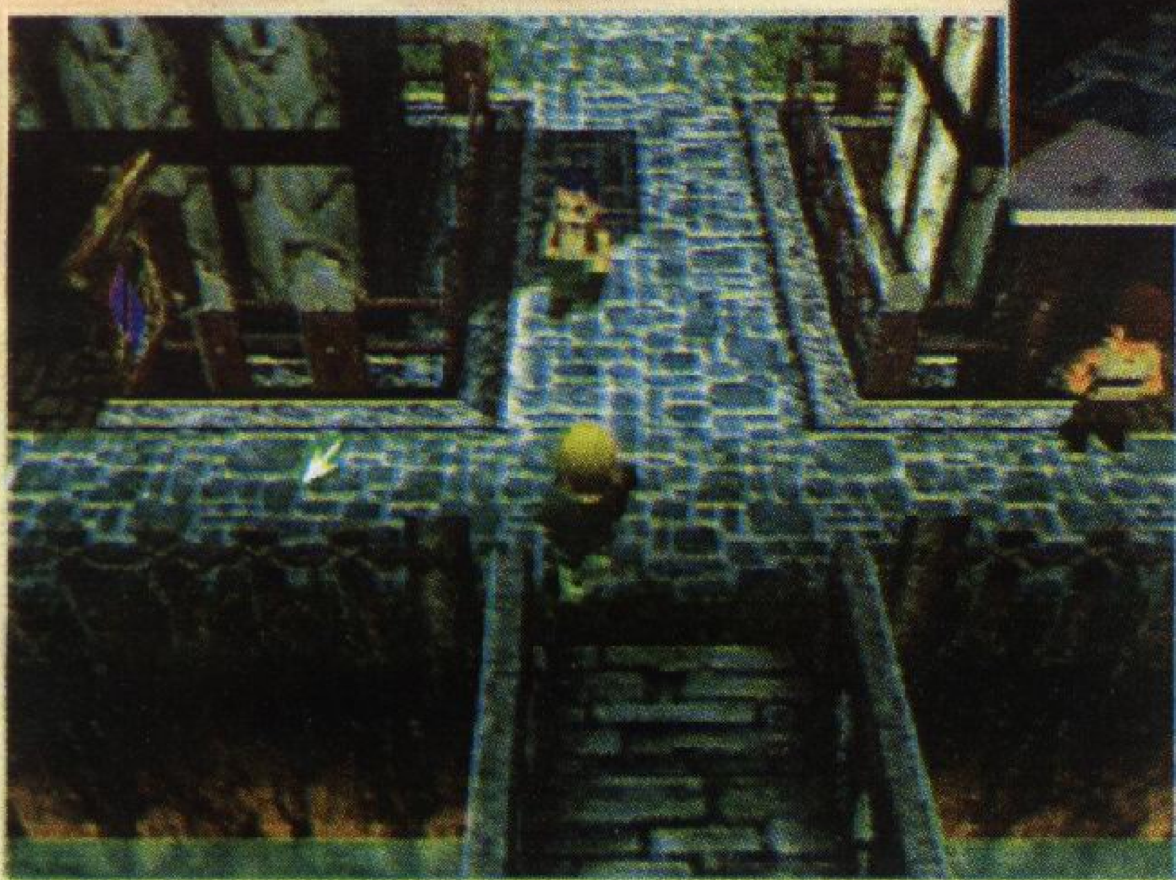
小镇上的人们过着平静的生活，主角在这里会有什么发现吗?

这里是"酒场"吧，到里面去听听新的情报！





拉格纳克，游戏中新登场的角色，喜好杀戮与血，死神般的狂战士，能自如的使用巨大的镰刀。





完全失去的记忆的少女，据说她与故事有着极密切的联系。

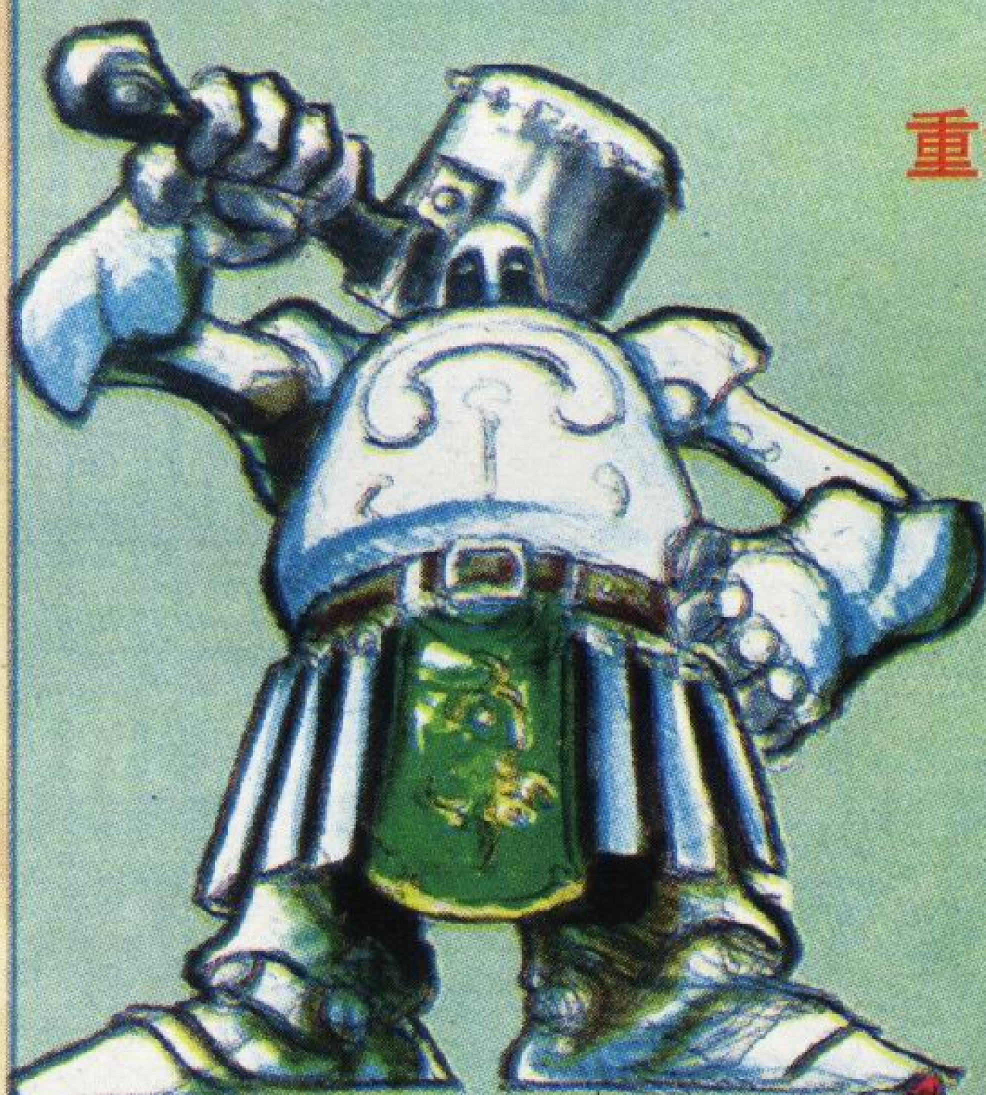


走到叉路口了，该向哪边去呢?



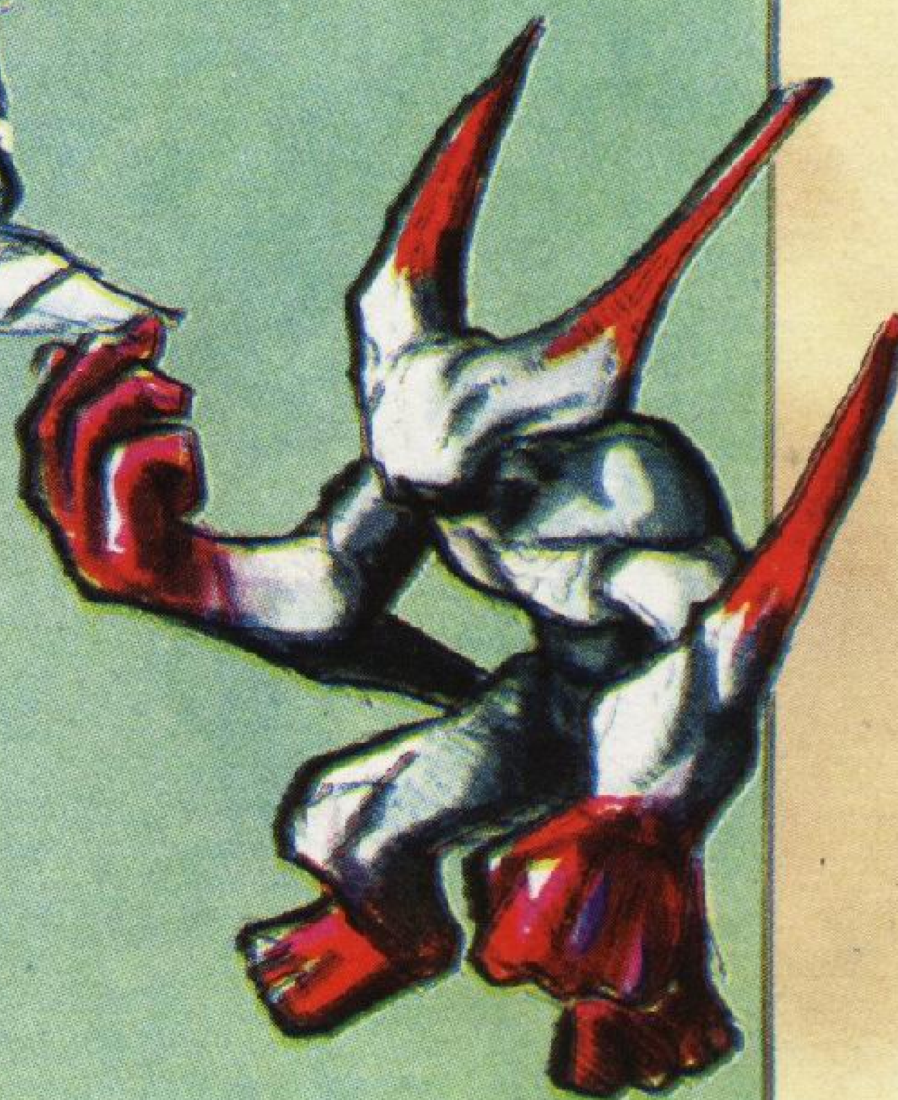
游戏的地图画面。

它们便是新的敌方角色！



重铠骑士

铁甲里面到底是人类还是什么东西呢?



恶魔突击兵

似乎是有着魔法属性的难缠对手。



奥 絶

義 秘

全亜州武術綜合擂台賽開場 出技如炎 見闘如龍 一堂 各地武林強手雲集

機种：ARC　类型：对战ACT

使用最新基板“眼镜蛇”(COBRA)的3D对战格斗游戏“武术”，终于在街机登场！本作最大的特点，在于它的主板搭载了有学习机能的AI，也就是说，CPU不仅是执行编好的战斗程式，而且有了思考、学习人类玩家战法的机能。其实，这一机能曾在SS的VR战士2移植时被采用，但在今天，这一技术必能得到更完美的体现。







超级机器人大战F

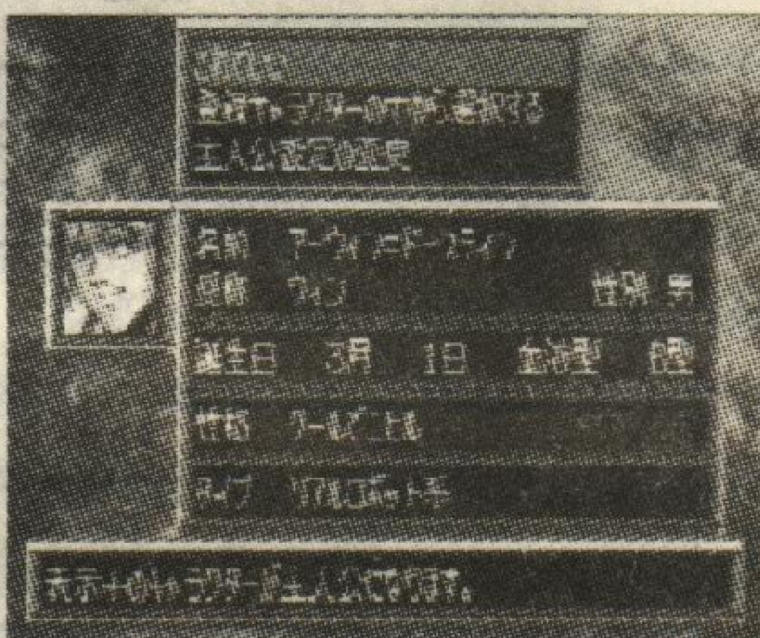
机种:SS　类型:SLG　厂商:BANPRESTO　媒体:CD-ROM

期待已久的SLG超大作《超级机器人大战F》终于推出了,但没想到的是它居然采用分为两部的形式,本作是作为开篇登场,而"完结篇"要等到97年冬才会发售,这不免令人在玩本游戏时有所遗憾。

基本系统解说篇

角色的作成

在游戏开始时玩者要对角色进行作成,今回主角的原创角色由"第4次"的8人增加到16人,各角色的脸谱、性名、诞生日、血型、性格以及座机的种类都可以根据个人爱好来不同组合。不同角色的设定在游戏中会有不同的对白,玩者可以根据各角色的脸谱以及个人印象来选择。而不同类型座机的选择会对游戏进程产生重大分歧。



把握故事中的重要情节

在每一关开始时会出现某些角色的对话以及舞台的背景,由于这些对话内容会影响到游戏的进程,所以要尽量看懂对话的内容(不懂日语的玩家尽量根据出现的汉字来分析),这对游戏的进程会起到大的帮助。而这些对话内容大都是小说、动画中所出现的情节,所以大家可以根据这些内容来了解机器人大战的历史。



战斗的舞台即是剧情发展的舞台

当大家把握住每关开始时的对话内容后,在地图画面的模拟战斗中会出现一系列的对话,这些对话的内容也就是此关的剧情。而有关此剧情的人员以及座机会分别由强制出击以及自由选择出击表现,画面中蓝色的单位即表示我方角色,红色的单位表示敌方角色,黄色的单位表示中立角色,基本上胜利条件是全灭画面上的敌人,但是由于黄色的中立角色的攻击方向是不定的,所以在必要时也要将他们同时击破。

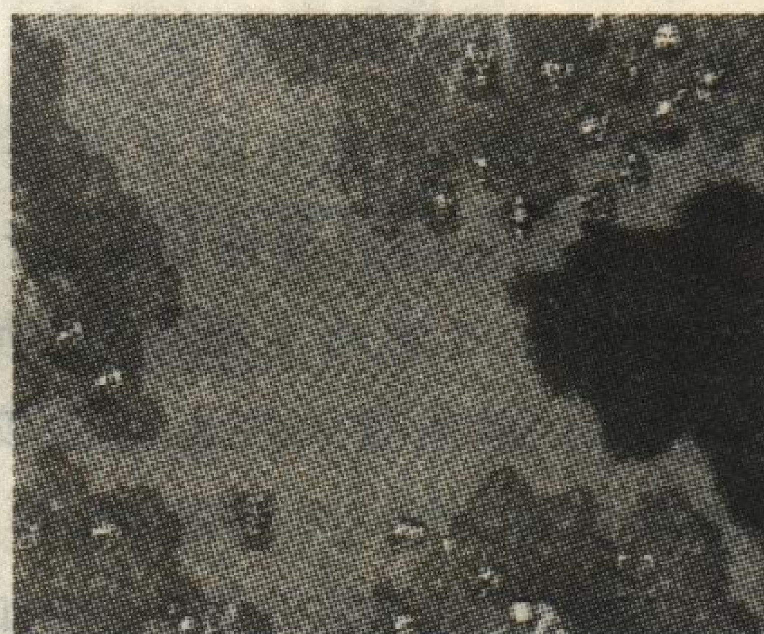
每关结束后剧情的新动向

当我们结束了上一章的战斗后画面会切换到角色对话的画面上,在此各角色的对话会决定下次战斗的目的。而在上一次战斗中新登场的角色也会在此作自我介绍,由于有了新角色所以故事会向着更深入的方向发展。在此最重要的是利用战斗中所得的资金对各角色能力进行不同程度的提升,而在上次战斗中被击毁的座机也要进行强制修理,由于各角色能力存在着根本上的差异,所以大家在角色育成中要活用有限的资金。

战术、战略篇

以逸待劳是明智的选择

在战斗中由于敌方各单位会主动向你进攻(机器人大战系列的特点),所以我们可以摆好阵形等待敌人进入我方的射程内给予强力的打击,但是在敌人较多时要注意集中力量击破敌方的强力机体是首先要考虑的,而其他的一些杂兵级角色则可以先暂时不予理会。在战场中由于有着地形的变化,所以我方要根据地形效果的不同来布署自己的兵力,而在战场上有些地方可以回复HP、EN,所以尽快的抢占此地会给战斗带来极大的便利。以役待劳的另一个理由是敌人伏兵的存在,由于在游戏中敌方的增援会不定时不定点的出现在画面各处,所以要尽量避免我方角色的单独行动。



十分有效的"群狼战法"

实际上大家在不断作战的经验积累中可以发现我方各单位统一行动也会给战斗带来便利——我们称之为"群狼战法"。此战术的理由是避免敌人对我方单独人员的集中攻击,我方可以根据此战术把具有远程攻击的角色集中起来对敌人进行大规模的进攻,而回复型的角色也不至于因行动较慢而脱离队伍。作到了这一点在一个回合内可以将敌人数个单位完全破坏,但其中要注意的一点是我方较突前的角色及其座机一定是能力平均或者是很高的,这里由于スーパー(SUPER)系、リアル(REAL)系有着根本上的区别,所以要根据这两个系别的能力来进行战力布署。另外此战术绝对要注意的一点是避免进入敌方地图(MAP)兵器的射程,由于游戏中敌方持有地图兵器的角色有着十分恐怖的杀伤力,所以我方各单位要尽量避免直线型分布。

回复人员的重要性

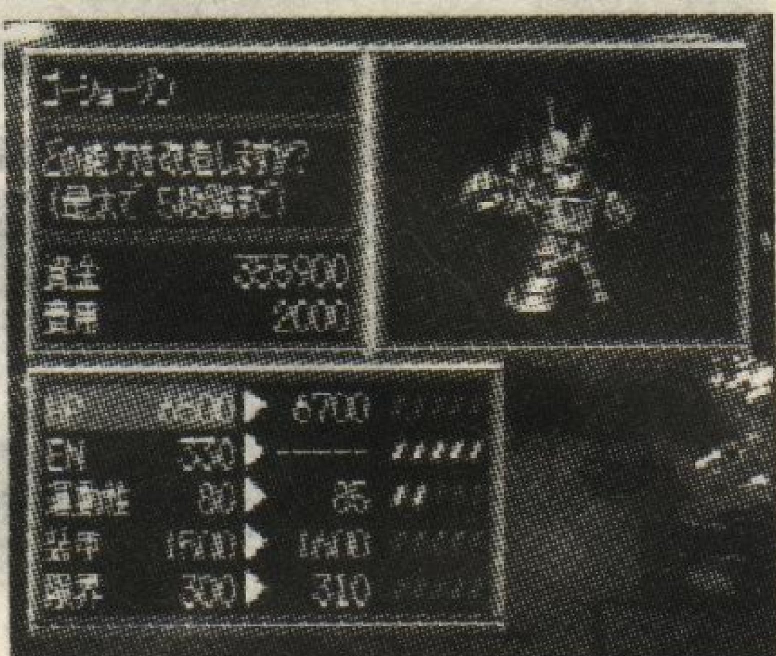
由于在游戏中我方人员的精神值(SP)是十分有限的,所以回复人员的登场会解决我方不同程度的困难。在人员受到伤害时你可以利用精神指令进行回复,也可以利用回复人员的特殊能力,在回复人员中有的只能回复HP有的只能回复EN及武器的残弹数,其中HP回复不会对角色产生任何影响,但是在EN回复时被回复的一方其气力要减10,请大家要注意。由于回复指令以及回复人员的使用是被动的,所以在作战时我们要尽量使用回避较高的角色,另外有光线防御的角色也是被优先考虑使

用的。另外 EVA 战机的特殊能力 AT フィールド可以防御攻击力 4000 以下的武器，所以在战斗中它们是绝对的护盾型战力。

精神指令的使用

机器人大战的特点是各角色在成长时会出现不同的精神指令，而这些指令的出现与角色的特点及性格有着必然的联系。精神指令有回复系、攻击系、辅助系三种组成；在面对强敌时“热血＋必中”是绝对的黄金组合。而面对敌方 BOSS 级人物时“幸运＋努力”是绝对要使用的，这不但可以增加金钱另外经验值也会大量入手。这里有一点提醒大家注意，在“第 4 次”中出现的“幸运”指令的功效被分开，这里的“幸运”指令只能使金钱翻倍，而经验值的增加则需要使用“努力”指令。在每一关战斗结束时我方人员的剩余精神值(SP)会以两倍的形式累计加入各人员的经验值内，所以战斗中精神值(SP)的节省使用十分重要，大家要绝对避免精神值(SP)的浪费。

机体的改造



在战斗后我们可以利用所得到的资金对我方的机体进行不同程度的升级，在改造中首先要注意各机体的不同性能，总的来说如铁甲万能侠 Z、盖塔合体、战国魔神、超电磁 V 等一些巨型机器人的运动性较低，所以这些机体的运动性要尽量向高等级改造。相反如高达系、奥拉系、艾卡姆系等一些运动性较高的机体其装甲和 HP 要首先考虑改造，另外一些消耗 EN 多的机体要尽量把其等级升到最高(消费资金比较少)，而一些如光子剑类不消耗 EN 以及残弹的武器也要尽量改造。最后各角色所拥有的长程攻击武器也可以根据其机体的特性作不同程度的改造。

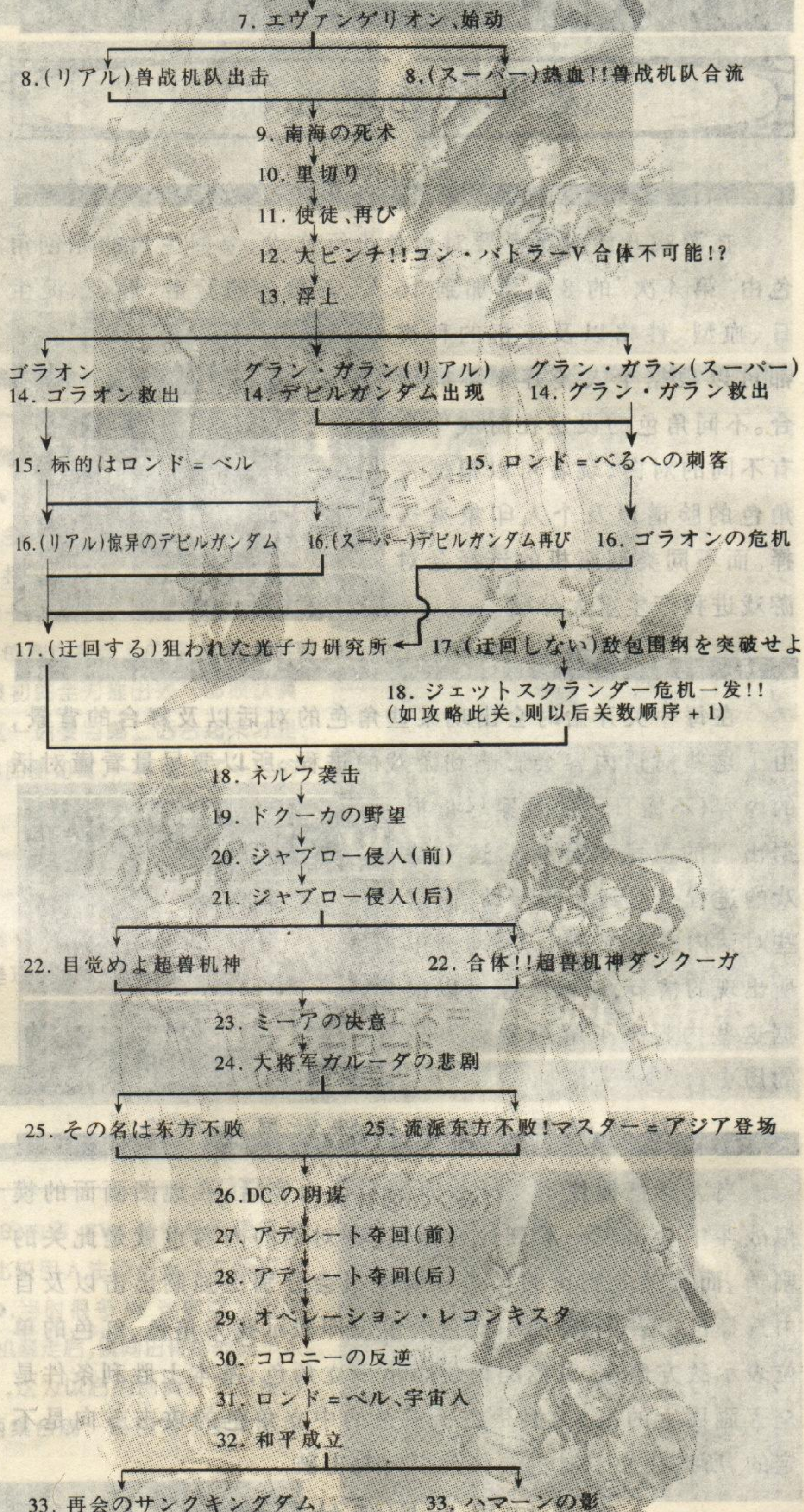
强化芯片的合理使用

由于游戏取消了“第 4 次”中出现的“探索”指令，这就使得我们所拥有的金钱在很大程度上受到了影响，所以在此情况下强化芯片便成了十分重要的部件。在游戏中如打倒了特殊的敌人会得到一些具有不同能力的芯片，而这些芯片可对我方的机体进行强化，在强化中我们要根据我方机体的不同能力而进行加装，另外机体所能加装芯片的多少也不尽相同，所以在芯片有限的情况下要作到合理的分配使用。在芯片中有些只能使用一次，所以请大家要注意。

座机的乘换

我们在进行机体乘换时要注意机体和人员的能力搭配，在这里注意的是不同系别机体的乘员只能在规定的系别内进行机体乘换，跨跃系别的乘换是不允许的。另外固定系的角色是不能进行机体更换的，作为特例主角可以乘座高达系的机体，但是主角的座机除了自己的女朋友或男朋友可以乘座外其余角色一律不能乘座。此外，换乘机体也是提高级别的一种手段，如搭乘回复系机体为等级高的角色补充 HP 或 EN 都可获得大量经验值。

游戏流程篇



《超级机器人大战 F》在难度上属于中等，在某些版面内玩者会与一些超强的对手相遇，但这些人大多是不必去碰的，经过特定情节或消耗其一半 HP 后，他们便会离开，所以大可不必为此多费精力。

在第 10 关“里切り”中，可用ダバ去说得レッシィ，她是位非常有用的同伴而且其座机也已经过充分强化。在第 13 关中，可用ショウ去说得トッド，但在本作中トッド尚不能成为同伴，或许这里的“说得”会对“完结篇”的情节有所影响。

最终幻想的世界附录——最终幻想Ⅰ～Ⅶ完全攻略(中)

FINAL FANTASY Ⅴ * FINAL FANTASY Ⅴ * FINAL FANTASY Ⅴ * FINAL FANTASY Ⅴ

クイクーン王之旅

因为感到风之异变而需要对水晶作调查，**クイクーン**王乘龙飞向风之神殿，同时，**レナ**、**ファリス**、**ガラフ**也都感觉到异常的气氛。



クイクーン城

クイクーン王决意乘飞龙出发去风之神殿。

ナレ的不安

对于クイクーン的使命感，レナ却同时有种不安感，而风停的时候，这种不吉的预感更加明显。

与ファリス相遇

为前往风之神殿，三人藏身于海贼的据点欲夺取海贼的船只，却被海贼首领**ファリス**发现，而**ファリス**看到**レナ**的项链时决定与三人一同去神殿。



潜人海贼船

ファリス在这时成为了同伴

レナ的说服

レナ对タイクーン王的担心溢于言表，令人同情，加上与レナ持有同样的项链令ファリス产生亲近感。

在トルナ运河与シルドラ分别

在**トルナ**运河航行中，被卷入**カーボラス**制造的旋涡，虽然随即将其打倒，但**カーボラス**临死时卷走了海龙**シルドラ**，而海贼船也只能顺水漂至船之墓场。



与好友分离

失去的シルドラ，ファリス悲痛的呼唤声在河上回响。

双重的伤悲

战胜敌人的成就感同时，又带来了ファリス与シルドラ分离的悲痛，而全体亦被失去船只的绝望感所支配。

与ウォルス王会面及陨石落下

一行人面见**ウォルス**王，试图说服他停止增强水之水晶的力量，但王并不听劝告。这时竟又有陨石坠落，**ウォルス**王为担心水晶而出城前往**ウォルス**塔。



第3颗陨石落下

又发生陨石坠落事情，事态已十分紧急。

更大的不安感

事态进一步恶化，使紧迫感不断逼近，对于陨石不断出现的事件令人深深担心着水晶今后的命运。

ウォルス塔被淹没

由于水之水晶破碎，使**ウォルス**被洪水所吞没，一行人掉入水中却意外的得到了失散的龙**シルトラ**的救援，但随后**シルトラ**再次沉入海中。



再次与シルトテ分别

ファリス一行与シルトラ在此重逢，却立即面对再次分别。

感谢与悲伤

连续发生无法守护水晶的事件，令人产生败北的绝望感，但此时交织心中的是对シルトラ的感激，与不得已再次分别的悲痛。

シド的相遇

一行人被认为是陨石带来的怪物而被抓进**カルスツク**城的监牢，于此遇上了因建议停止增强水晶能力而被下牢的**シド**，这时水晶亦发生异变，因而得以被士兵放出。



火之水晶的异变

一行人被火之水晶发生异变的事实所震惊。

被抓入监牢

带着愤怒与失望而深陷监牢，却异外的遇上了新的朋友シド，虽然增加了同伴，但水晶的状况还是使之不安。

旅立 ＞ 水之水晶守护 ＞ 火之水晶守护

陨石坠下,バッツ与ガラフ,ナレ的相遇

陨石带着巨响坠落，**バッツ**急忙赶去，却意外地从怪兽手中救出了正受袭击的**ガラフ**和**レナ**。并答应送两人往风之神殿。



救助ガラフ

救出了两人而展开了バッツ冒险的新篇章。

バッツ的正义感

对陨石的关注纯出于好奇心，而救助レナ及答应同往则可见他的正义感与使命感。

水晶的危机

追着**タイクーン**王之后来到风之神殿最上层的一行人，看到的却是水晶的破碎，只得到其残片。而**タイクーン**王也在留下了"守护水晶"的嘱托后逝去。



被唤醒的光之心

由水晶的碎片而引出新的使命感。

见到水晶破碎时的绝望感之后，得到残片时一种使命感油然而生。

在北之山发现飞龙

在北之山，发现了**タイクーン**王的飞龙，为了治疗它的伤，一行人走进毒草中取得飞龙草，给它吃下后立刻见效，乘上龙飞往**ウォルス**城。



得到飞龙草

在レナ精心护理下，飞龙恢复了元气。

对飞龙的爱护

レナ对于飞龙的爱护，不仅仅是主人对宠物或或家畜的爱惜，而是有从小一起长大的朋友之情。

カラフの过去

在**ウォルス**塔的水晶屋，一位迷之战士为阻止破坏水晶的活动而出现，并将狂暴的敌人击倒，但这位迷之战士却对**カラフ**称为"大人"，令人心中又产生了新的疑惑。



水之水晶的最后

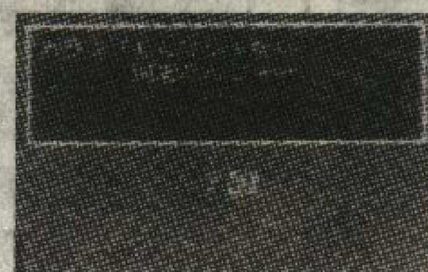
一行人终于还是未能阻止水之水晶被破坏。

新的使命感

为守护水晶而战的目标明确地同时使主角们产生了正义的使命感。而迷之战士的身份与カラフ的过去也令人产生兴趣。

ガラフ的苦恼

为前往**カルナツク**城，一行人由**ウォルス**的陨石落点进行转移。这时的**ガラフ**为自己丧失了记忆而苦恼着，同时也对于了解自己过去的迷之战士产生好奇。



为自己苦恼的ガラフ

对自己丧失记忆而感到无从。

苦恼与不安的结合

在一行人对于守护下一颗水晶而产生新的使命感时，ガラフ却为对自己的不了解而苦恼。

最终幻想的世界附录——最终幻想Ⅰ～Ⅶ完全攻略(中)

FINAL FANTASY Ⅴ * FINAL FANTASY Ⅴ * FINAL FANTASY Ⅴ * FINAL FANTASY Ⅴ

为寻找ミド只能进入古代图书馆内部，战胜被封于书本中的炎之召唤兽イフリート，并于最深处打败书之魔物。找到ミド后，将他带上前往カルナック的シド处。



与炎之幻兽对决

只要将其击败便可获得炎之召唤兽。

微小的希望

得到火之召唤兽增加了力量，以及和ミド的相遇都是令人欣喜并给人带来希望的。

在古代图书馆搜索ミド

一行人在火力船内休息时，看到シド重新抖擞精神，使ガラフ也开始再次检讨自己，并努力回忆，终于找回一些对过去的印象。



ガラフ想起自己的来历

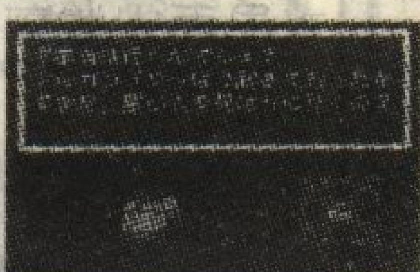
由于看到シド的经历，使ガラフ恢复记忆。

令人吃惊的身份

ガラフ回想起自己原来不是这个世界的人类，这一事实令大家惊，而增强了对水晶的使命感。

ガラス重拾记忆

乘黑色大鸟回到故乡リックス村的バッツ，与朋友相遇而回顾从前，浮现守护封印的父亲与病死的母亲等人物。



回忆从前

怀念双亲的バッツ，心中十分悲痛。

由回想引起的伤悲

与旧龙相会引发对过去的回忆，怀念家族、双亲的意情使人不由悲从中来。

バッツ的回想

在ゴーン地下发现了空间转移地带，得以来到クレセント的地下，发现飞空艇时，亦与乘黑色大鸟而来的シド会合，由シド修好了飞艇，使它重上蓝天。



再次向天空发进

得到新的翅膀，为守护土之水晶而出发。

重燃希望与使命感

为发现了飞空艇而吃惊的同时，シド与ミド的学识也带来了惊喜，新的移动手段入手使人又充满了希望。

飞空艇发进

在遗迹中的水晶室，见到了被操纵的タイクーン王，这时又有陨石落下，クルル登场见到了クルル使ガラフ的记忆完全恢复。



クルル潜人

借助陨石突入的クルル，终与ガラフ再会。

相遇的欢喜

对于タイクーン王被操纵惊疑，与陨石与クルル出现带来的惊诧交织，而ガラフ记忆完全恢复终究令人欣喜。

クルル登场，ガラフ的记忆完全恢复

由于水晶的封印解开，暗之魔导士エクスデス成功复活，并使用水晶碎片向一行人袭来。タイクーン王这时牺牲了自身，将其暂时逐回异次元。



与タイクーン王死别

虽然刚刚再会，却要立刻面临死别

绝望接连袭来

对于复活的エクスデス的恐怖与愤怒，以及对于父王在眼前死去的レナ与ファリス的绝望和悲痛交织。

エクスデス复活

最后的水晶守护

火之水晶破碎

乘坐火力船，而到达城中的水晶室，看到迷之战士ウェアウルフ正操作着水晶的增幅装置，ウェアウルフ为帮助一些人脱出，而死于最后的爆炸。



ウェアウルフ的最后

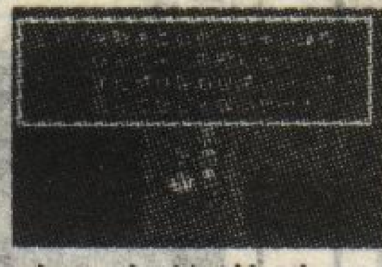
知道ガラフ过去的迷之战士ウェアウルフ终于献出自己真像。

自我牺牲之迷

在第三次体验到败北的绝望时，对于ウェアウルフ的牺牲令人油然而生感激之情，之后终于逃脱的成就感随之产生。

シドミド的鼓励下出发

对于自己没能守护水晶而不能释怀的シド，在ミド的激励下，重新振作起来，并且开始进行火力船的进一步改造工作。



对亲人的激励

在シド面前，ミド用尽办法使シド重新振作。

シド的奋起给人以新的希望

シド终于能够再度站起来，令人对他产生信赖感，并对于自己的奋斗再次鼓舞信心。

火力船沉没

乘火力船到达ウレセント村，然而发生了谜之地震，使船沉没，在村中听到关于黑色大鸟的传闻后，在附近森林中找到了陆行鸟。



被卷进漩涡的火力船

一行人的交通工具消失，幸好得到了大鸟的消息。

对于移动手段的新希望

失去了火力船令人有很强的挫折感，然而新的移动手段发现，给大家带来喜悦的心情。

追寻タイクーン王

在古代图书馆听到タイクーン王的情报，于是穿过沙漠来到废弃的町ゴーン，在这里发现了タイクーン王，随后追击却掉进地底。



神出鬼没的タイクーン王

对一行人的呼唤完全没有反应

对父王的不安

担心着タイクーン王的レナ与ファリス，在焦急与惊愕中又意外地掉进地底，更令人增加了不安感。

ロンカ遗迹出现

在沙漠中出现了ロンカ遗迹的姿态，并且这一巨大要塞浮向空中，主人公们乘飞空艇前往，破坏炮台后冲入内部。



决战，巨大遗迹

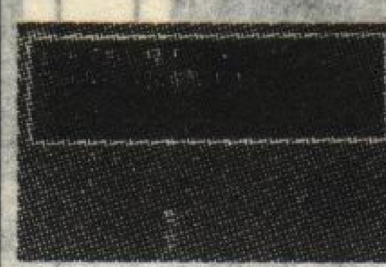
巨大遗迹浮现，水晶就在其中。

威压感与不安感

巨大的浮空要塞给人以绝望的压迫感，虽然成功破坏了炮台，潜入内部，但心情仍忐忑不安。

タイクーン王觉醒，水晶破碎

借クルル的魔法，タイクーン王终于逃出了咒缚，与レナ和ファリス相认，ガラフ和クルル也沉浸在再会的喜悦中，这时，使遗迹浮空的土之水晶，终于耗尽能量而破碎。



最后的水晶消散

令人喜悦的心情一下子跌至谷底。

被打碎的希望

虽然有两对亲人团聚给人欢喜与鼓舞，但最后的水晶终于无法守护，使人充满了败北的挫折感。

ガラフ与フルル的决心

决心到自己的世界去追讨エリスデス的ガラフ、与クルル一起前往陨石的空间转移处，两人制止了想要同行的バッツ等同伴，向那个世界飞去。



决心自己承担

使用陨石的力量，两人回到自己的世界。

同伴意识的再次确认

与ガラフ惜别之情立刻被想要随后追去的冲动所替代，这也是同伴意识的体现。

最终幻想的世界附录——最终幻想Ⅰ～Ⅶ完全攻略(中)

FINAL FANTASY Ⅴ＊FINAL FANTASY Ⅴ＊FINAL FANTASY Ⅴ＊FINAL FANTASY Ⅴ

追寻ガラフ

バッツ等人为追寻**ガラフ**，决意前往那个世界，与**シド**交谈后，为收集转移的能源而到各地的陨石附落点。战胜**タイター**等对手收集能量后，三人向异世界出发。



告别第1世界

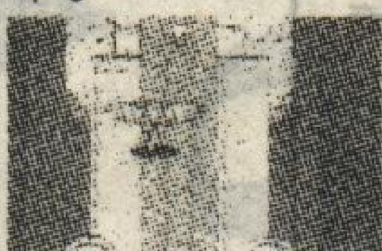
抱着无法返回的觉悟，一行人离开第一世界。

对第一世界的人之感谢

决意帮助ガラフ的义气与使命感，与对新世界抱着期待和不安，此外对ミド有着感谢而告别。

ガラフ潜入エクスデス

ガラフ军为攻击**エクスデス**城而将那里包围，这时看到了**バッツ**等人的影像，为救出3人，**ガラフ**乘飞龙潜入**エクスデス**城中。



勇敢地单身涉险

乘坐クルル的飞龙孤身潜人城中。

救出同伴的使命感

为了自己的好友，ガラフ不惜冒生命危险前来，这种同伴意识与使命感令人感动。

逃出エクスデス

与3人合流的**ガラフ**，逃出**エクスデス**与自军会合，这时会与**ギルガメッシュ**再次交战，但城池的防御壁已经完成，四人终于逃走。



ビッグブリッジ之死斗

四人终于平安逃出城中。

敌手再度登场

追击三人时ギルガメジシュ再度出现，增加了一行人对他的敌对心，而防御壁已完成的事实让人绝望。

バッツ的来历

来到**ケップ**之村，与拂晓四战士之一的**ケルガ**相遇。**ケルガ**对**バッツ**的力量进行测试后，告知**バッツ**的父亲也是晓之四战士的一员，而答应进行帮助。



父亲的过去

バッツ了解到自己的父亲亦曾有一段不为人知的过去。

可信的ケルガー

对于新的相遇及对试练的不安，被遇上父亲故人的喜悦所替代。

与ゼザ合流

一行人与进攻**エクスデス**的船队会合，得知领导的首领**ゼザ**也是晓之四战士之一。在船上与敌方的魔物及第三度出现的**ギルガメッシュ**对决，胜利后为进入城中而乘上潜艇。



与ゼザ剑士会合

又增加一位强力的伙伴。

强大的助手ゼザ

与父亲的又一位战友会合的喜悦，及打败ギルガメッシュ的获胜感，带着昂扬的斗志，潜入防御壁之塔。

与ギード会面

乘潜艇到达生存了700年的贤者**ギード**处，**ギード**告知**エクスデス**的情况及守护第2世界水晶的**ムーア**大森林正被侵攻的事实，因此赶向森林。



ギード的助言

从ギード处得知，エクスデス是邪恶的集合体这一情报。

恐怖的事实

贤者提供了令人惊恐的消息，得知エクスデス本体与目的后产生了强烈的惧意，同时也更明确了守护世界的使命感。

ケルガ之死

与继承**ガラフ**之力的**クルル**一起，主人公们再次进入**エクスデス**城，为引导主人公们，**ケルガ**也燃烧了自己的生命，使**バッツ**等人得以突破结界。



ケルガ决死

晓之四战士相继死亡，将希望寄托在主人公的身上。

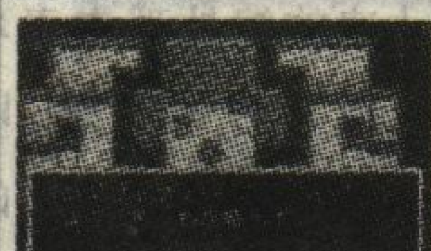
再会了四战士

クルル重新振作让人高兴，对于牺牲自身的ケルガ在感激之余，也因为失去了他而伤心。

エクスデス打倒

被敌人抓获

经空间转换，飞至第2世界孤岛的**バッツ**等3人，却被森林所困扰。这时，遇上了**エクスデス**的手下，被抓至**エクスデス**城的监牢。



孤岛的恐怖

没有新的移动手段，又被抓至监牢，实在不算幸运。

心中的不安

初次光临未知的世界给人带来不安，以及无从寻找线索的无力感，还有被抓获的败北感交织在一起。

ギルガメッシュ登场

在**ガラフ**面前**エクスデス**的手下**ギルガメッシエ**出现挑战，当**ガラフ**终于获胜，**ギルガメッシエ**留下一句台词后退却。



强敌登场

ギルガメッシュ出现，与ガラフ一对一战斗。

奇妙的友情产生

对于敌人的ギルカメッシュ，令人产生一种对好汉的怜惜之情，另外，对于新的敌手出现也让人有种振奋感。

ガラフ的正体，飞龙濒死

在**クルル**的飞龙的帮助下，回到了**バル**城，得知**ガラフ**实际上是这里的城主。为了给飞龙治疗，一行人决定再次出城。



伤的飞龙

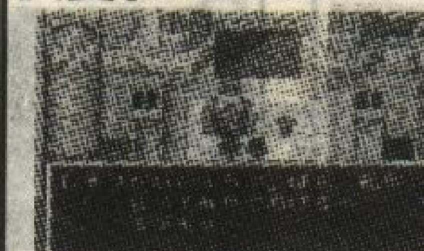
在クルル与重伤的飞龙面前，一行人决定伸出援手。

悲伤的クルル

带着对ガラフ真实身份的惊愕，以及对于クルル和飞龙的感激，3人决心帮助クルル救助飞龙。

飞龙恢复精神

来到飞龙之谷，但这里的飞龙草已被魔物化，由此了解飞龙灭绝的原因。带着飞龙草回来的一行，喂飞龙吃下飞龙草，使它的精神完全恢复。



喂飞龙吃下药草

レナ为了让飞龙吃下药草，自己先做示范。

献身的精神

虽然拿到药草，但恐惧的飞龙拒绝食用，因此レナ毅然吃了下去，随后飞龙也吃下药草而恢复。

在防御壁之塔

主人公一行人与**ゼザ**王为了破坏防御壁，潜入防壁之塔的地下，**ゼザ**前往地下动力室，主人公一行则向最上层前进。当地下能量饱和引起爆炸时，**ゼザ**牺牲。



ゼザ王壮烈牺牲

将打倒エクスダス的目标托付给バッツ等人后牺牲。

回不来的ゼザ

将防御壁发生器破坏赢得了胜利，但对于ゼザ回不来的事实令大家感到悲痛。

ガラフ之死

大森林已被烈焰所围，一行人在最深处打倒封印守护者，将水晶之封印解除，**ガラフ**勇敢地向**エクスデス**挑战，结果不幸身亡。



燃烧的大森林

エクスデス为实现野心，放火焚烧ムーア森林。

エクスデス罪行

对于エクスデス破坏大地令主人公们愤怒，但却因为对他无可奈何而失望，ガラフ之死更让人加深了绝望感。

最终幻想的世界附录——最终幻想Ⅰ～Ⅶ完全攻略(中)

FINAL FANTASY Ⅴ＊FINAL FANTASY Ⅴ＊FINAL FANTASY Ⅴ＊FINAL FANTASY Ⅴ

剧情总括

在情节的段落，主人公们不断有着新的目标，在一次次的成功与失败后向下一个目的前进。





与エクスデス交战，水晶破碎

一行人终于和**エクスデス**对决，将其打倒时他说"世界将随水晶的破碎而复元"，而水晶也在这时破碎，一行人随之也将告别第2世界。



第2世界的最后

虽将エクスデス打倒，但水晶终究没有守住。

胜利的绝望

带着愤怒将エクスデス打倒，虽然胜利但水晶还是破碎了，这是令人绝望的事实。

与ボコ和ファリス再会

离城的**バッツ**与**クルル**和**ボコ**再会，一起魔物之巢作战，这时竟得到了**ファエス**的帮助，因此再度一起踏上旅途。



与ボコ再次相遇

バッツ与ボコ再会，重新踏上旅途。

相遇与再会的欢喜

与ボコ再次共同踏上旅程，加上在魔物之巢得到了ファリス的帮助，让人十分欣喜。

潜入金字塔

得知1000年前打倒邪神的12武器的封印之书存在后，为得到解除封印的石板而出发，通过重重关卡在金字塔得到石板，亦使龙王**バハムート**苏醒。



バハムート飞往北之山

得到第1石板后，龙王バハムート复活。

对增强战力的执着

面对新目标，有种沉重的使命感，石板入手时的欢喜和达成感却很快被圣龙王的威压感所取代。

解开クーザ的封印

得到石板，潜入封印武器的**クーザ**城最深处，解开了传说的12武器中3件的封印。当集齐4块石板，便可解除所有的封印。



3件传说的武器

在封印城使用石板，解开了3件武具的封印。

新的使命

得到新的力量及武器喜悦，充实感令人斗志高扬。提升能量后更坚定主角们的信心。

ギルガメッシェ的最后

在次元的夹缝，一行人受到**ネクロフォビア**攻击，这时**ギルガメッシェ**出现帮助了一行人，与敌人一起自爆，解除了主人公们的困境。



再见了ギルガメッシェ

肝胆相照的对手而献身。

友情的完成

对于ギルガメッシェ，在感激与悲伤的心情中目睹他的自爆。

> 真像大白 > 石板入手 > 最终 BOSS

表现

感情表现

角色细致的表现力

角色的细微动作、喜悦的笑与垂头丧气的姿态，各种情绪都被生动地表达出来。





状况表现

震撼性的演出

在充满迫力的快速放缩处理中表现出陨石的速度感，以及巨大要塞浮上时的背景变换等，都是有着高水准的表演。





与ギルガメッシェ再战。

エクスデス城内，**ギルガメッシェ**再次登场与一行人对决。持有究极之剑复制品的**ギルガメッシェ**，是被**エクスデス**从次元中呼唤出来的。



ギルガメッシェ第4次出现

手持最强的剑，但其实是复制品。

友情的再战

对于剑士ギルガメッシェ，在战斗中产生一点点惺惺相惜的友情，因此打败他也有种不得已的惋惜。

回到タイクーン城

レナ与**ファリス**亦得以生还，在**タイクーン**城**クルル**听到**ガラフ**的心声，为了明白世界还原的原因，**バッツ**与**クルル**次展开旅行。



在タイクーン城

意外地听到了ガラフ的声音。

バッツ好奇心

虽然为能回来而欢喜，但却不明白究竟为何得以生还，因此告别レナ和ファリス，再次踏上新的旅途。

エクスデス复活

与**ギード**再会，得知世界还原的理由，这时**エクスデス**竟从次元中复活，并使用令世界还原的"无"之力，使**タイクーン**城消失在"无"中。



强大的"无"之力

竟然使タイクーン城消失，可怕的力量。

不可原谅的エクスデス

与ギード再会让人高兴，但立刻就被エクスデス复活的事实带来的惊恐所替代，而且，对エクスデス的行为激怒不已。

现レナ再会

在长者之树前，被操纵的**レナ**与**エクスデス**一起袭来，这时，飞龙舍身一击救出了**レナ**，一行人打倒操纵**レナ**的**メエジス**，使**レナ**成为同伴。



舍身的一击

为了救助レナ，用自己重伤的身体勇敢地冲了上去。

小规模的胜利

与レナ再会及对エクスデス的愤怒交织在一起，带着对飞龙的感谢和哀痛，将メエェジス打倒时有种小小的成就感。

得到凤凰之力

一行人来到死去的飞龙以不死鸟形态复苏的凤凰之塔。觉悟到自己寿命将至的飞龙，毅然献出生命，成为召唤兽——凤凰。



不死鸟的传说

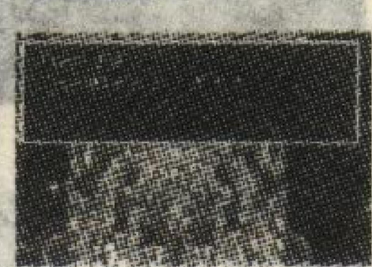
为了レナ和大伙而献出生命的飞龙

离别与能量提升

对飞龙有着深切感情的レナ，为分别而伤心之余，更怀着感激之情，坚定了自己的决心。

最终决战

在次元夹缝的最深处，绯与最终首脑对决，获了无之力的强大恶魔，被晓之四战士与**タイクーン**王夺去气势，主人公一行人向其发动最后的攻势。



最后的帮助

面对最后一战，前辈们纷纷献出自己灵魂之力。

必胜的决心

在四战士与タイクーン王的努力下，终于有了进攻的机会，带着感谢的主人公们，向最终首脑发起冲击。

NEON GENESIS EVANGELION

责编/BLUE
文/AKIRA

EVANGELION



EVA·G·补完计划
EVA · G · AID PROJECT

その5年前——

敵襲

局地戰鬪用

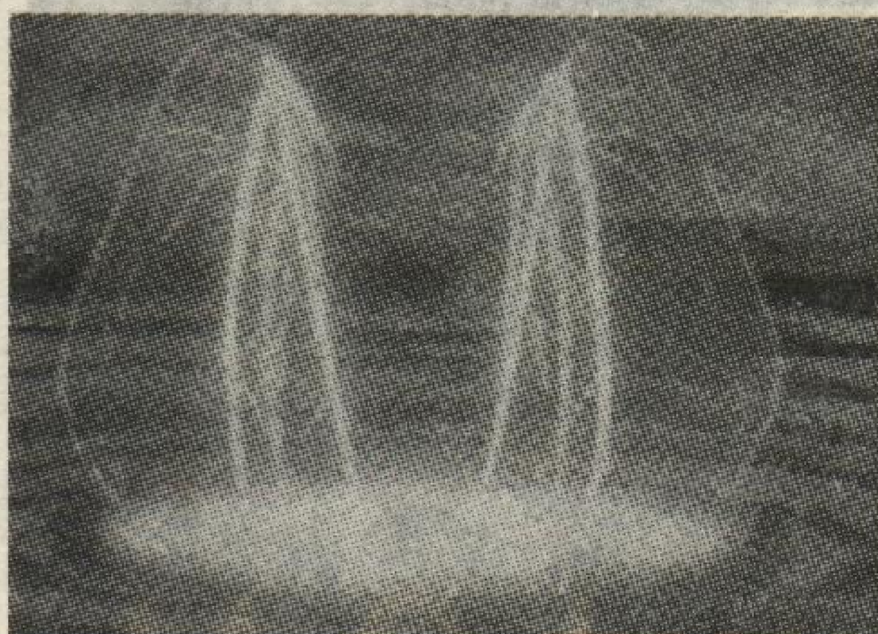
PRODUCTION MODEL
EVA-02

絶叫

ABSOLUTE
TERROR
FIELD

NEON GENESIS EVANGELION 时纪篇

HISTORY



西历2000年9月13日"第二次冲击"发生

在南极大陆上发生了一起给地球带来巨大浩劫的异变。立时，海面水位上升，地轴扭曲，天灾四起，经济瓦解……几日内，世界人口锐减了二人之一……

南极，成为了宁静的残亡地域。

人类，并未象恐龙那样灭绝，但复兴的工作，却无比严峻。饱受了惊惶与疲劳地人们，将这场灾难沉重的浩劫，称之为"第二次冲击"(SECOND IMPACT)。

但对于造成"第二次冲击"的原因，却无人知晓。

国联正式发表公告，称9月13日世界规模的大灾害，是由于有超光速数倍的大质量陨石，冲击南极大陆所引致，其破害性相当于40亿年前的地球与小行星的撞击……



现实，毕竟难以掩盖，在专家圈内，流传着一些保留下来的照片，在冲击造成的光影中，有一个巨人般的影像……也有南极等地的幸存者声称，在冲击波浪的中心，有数对巨大的翅膀……

2001年 碇真治诞生

碇真治诞生，并且，所有EVA的驾驶员亦在这一年出年，这与"第二次冲击，的关系是……

2003年 人工进化研究所设立

国联完成了对南极的调查，根据调查结果设立了人工进化研究所……



2004年 真治的母亲唯，在实验中消失！

实验的当天，在幼小的真治面前，发生了这场事故……



2008年 赤目律子开发"E计画"

跟随着母亲的尚子，律子加入研究所，成为"E计划"的主要执行人。

2010年 MAGI系统完成，开发人赤本尚子死亡

NERV的中枢电脑——MAGI完成的当日，开发者赤木尚子死亡。人工进化研究所经过改编，成为了新的秘密组织——NERV。



2015年 使徒袭来！

NERV本部所在的第三新东京市，受到来历不明的巨大生物体的攻击，此时，在已封索的街道上，有一位傍徨的少年……



NEON GENESIS EVANGELION 新世纪

NEON GENESIS EVANGELION 人物篇 CHARACTER



碇シンジ

IKARI SHINJI

碇 真治 CV/绪方惠美

本文中暂用"真治"这个称呼。

十四岁，操纵"EVA初号机的第三适格者(THIRD CHILDREN)。NERV司令碇元渡的独子，作为驾驶员，他与EVA初号机的同步值最高，在歼灭使徒的各次战役中的表现亦最为突出。但其本人性格内向，处事态度消极，遇事总使用"对不起"来逃避现实成为明日香对其最为反感的原因。



绫波レイ

AYANAMI REI

绫波 丽 CV/林原めぐみ

本文中使用"绫波丽"这个译名。

年龄十四岁，是操作EVA零号机的第一适格者(FIRST CHILDREN)。

似乎失去了以往的记忆，很少开口说话亦缺乏各种表情，性格上出人意料的冷漠。但她对碇氏父子，却抱有特别的感情。这一切的原由，都是因为她的实体是……



物流・アスカ・ラングレー

SOURYU ASUKA LANGLEY

物流 明日香 兰克尼 CV/宫村优子

本文里使用"明日香"的译法，作为第二适格者(SECOND CHILDREN)搭乘EVA二号机。日本与德国的混血儿，14岁就于大学毕业的天才少女。她的自信与高傲与真治、丽他们形成了鲜明的对比，是那种可爱但无法接近的女孩。在故事结尾部分因作战失利遭受到使徒的精神攻击致使精神崩溃，沿续至剧场版中才得以恢复。她最著名的台词是"あんたバカ?"



葛城ミサト

KATSURAGI MISATO

葛城美里 CV/三石琴乃

NERV本部战术作战部作战局第一课所属，碇真治的直属上司并监护真治的生活起居。她本人的真实性格，并不象她在众人面前展示的开朗与放纵。2000年地球遭受"第二次冲击"时，她是赴南极的葛城探险队的唯一生还者，是少数目击过"第二冲击"的人，当精神状态回复后，加入了NERV。外人看来，她与使徒作战的目的在于替她父亲报仇。



赤木レツコ

AKAGI RITSUKO

赤木律子 CV/山口由里子

NERV本部技术开发部技术一科所属。EVA开发计划的责任者。她虽与美里是大学时代的好朋友，但与性格奔放冲动的美里所不同的，是她作为科学家所特有的冷静与沉着，这一点，在第十三话中对抗电脑病毒形的第十一使徒时，得以充分体现，在生活上，有传闻说她与碇司令有暧昧关系……



碇グンドウ

IKARI GENDOU

碇 元渡 CV/立木文彦

48岁，NERV司令官，碇真治的父亲。曾于2003年国联设立的人工进化研究所担任所长的职务，2010年，成为国连直属的特务机关NERV的司令，从事对使徒的研究、调查、歼灭等工作的指挥。此外，亦是被称作"人类补完计划"的极密计划的责任者。他是一个为了达到自己的目的而无视人性与感情、极为冷静(冷酷?)的人，同时，亦是把握故事中各个谜团的人物之一。



冬月コウゾウ

FUYUTSUKI KOUZOU

冬月幸增 CV/清川元梦

NERV副司令，在碇司令不在进时，是总部的业务代行人。

1999年在任大学教授时，曾是元渡的先生，与真治的母亲碇唯亦有来往。在"第二次冲击"之后加入人工进化研究所，亦与碇元渡一起转属NERV。在各个角色中，他的年龄较大，但洞察力极为敏锐，而且持有非常强的正义感。



加持レョウジ

KAJI RYOUJI

加持良治 CV/山寺宏一

特殊监察部所属，从德国支部护送明日香、二号机以及被称作"亚当"的物体回国。学生时代曾与美里有过恋爱关系，酷爱冒险，好奇心强，善于处理各类棘手的事件。虽然是碇司令的左膀右臂，但其实属日本政府内务省调查部的间谍。在生活方面他是位受女性欢迎的角色，其人生观亦多次引导真治重新建立战斗意志，是个令人钦佩的家伙。



铃原东治 CV/关智一

真治转入的第三东京市第一中学的同班同学。自称"硬派的热血汉。"与真治的误会解开后成为挚友,亦是美里的崇拜者。

第十八话中被选为第四位适格者(FOURTH CHILDREN)。在EVA三号机的开发实验中,三号机受到第十三使徒侵食,之后,开始攻击零号与二号机,但被模拟操作的初号机击溃。东治亦因此失去了右脚。



渚薰 CV/石田彰

由SEELE保送来的第五位适格者(FIFTH CHILDREN),但他的正体其实是第十七位的使徒。外型上,稍比真治高一些,手足细长,有着少年期特有的中性性格。言语之间,也尽是些直接涉及人生观念的发言。姓名中的"渚"拉开来就是"シ"与"者",在日本语中意为"死者",在这里意味着"使者"。



基路·罗兰兹 CV/麦人

作为人类补完委员会的中心人物,在幕后操纵着NERV,是德意志的亚利安系人。平时总用目镜覆盖眼睛,隐藏表情,但并非绝对的权利者,他通常用"我们"的复数形式来自称,让人总感到他只是组织的一员。

此人与冬月及元渡似乎在很久以前便已相识,总体而言,他并不是一个可靠的人。



人类补完委员会 CV/清川元梦、长登高士、铃木腾美、子安武人、永野广一、关智一

不但操纵NERV,并能涉政国联的巨大谜之组织——SEELE,在"第二次冲击"之前就已形成。包括基路·罗兰兹在内的5人构成了这个"人类补完委员会",这五位委员的国籍各为英、德、法、美、俄,该组织在世界各国开设了分支部门。举行会议时,所见到的只是他们的三维影像,其本部所在位置不明。



赤木尚子 CV/土井美加

律子的母亲,NERV超级电脑系统"MAGI"的开发者。她几乎是为了元渡而去开发"MAGI"系统的,当她得知,她只是被碇元渡利用而已之后,就……

与碇唯一样,尚子只在TV版第二十一话"NERV诞生"这一话中登场,赤木母女的命运,也都是不太理想的。



碇 唯 CV/林原めぐみ

生于1997年。在京都大学时,是冬月教授门下的优等生。"第二次冲击"后与六分仪元渡结婚(在与碇唯结婚之前,元渡用的是"六分仪"这个姓),生下碇真治。四年后(2004年)在元渡任所长的人工进化研究所的实验中,因操作失误(?)丧生(?)。

从造型上大家一定可以发现唯实在是很象另一个人,而且连配音都……



相田剑介 CV/岩永哲哉

第一中学真治的同班同学,与铃原东治是一对形影不离的挚交。相田是个军事器械迷,亦对EVA有很浓厚的兴趣,最大的愿望是能成为EVA的驾驶员。他与东治及真治,通常被明日香与洞木称作"傻瓜三人组"。



洞木光 CV/岩男润子

真治班上的学级委员长,是责任感很强的女孩。洞木对"傻瓜三人组"虽然都采用了强硬的态度,但实质上却是暗恋着铃原东治(令明日香大为震惊)。EVA三号机失事后,一直陪伴着受伤的东治。



日向庚 CV/结城比吕

NERV本部中央作战司令部作战局第一课所属,阶级为二尉,主要担任作战系统操作任务。

对直属上司葛城美里也报有恋情,是个机敏,随机应变能力强的青年。



伊吹玛亚 CV/长尺美树

NERV本部技术局一课所属,阶级为二尉,直属上司赤木律子,通常担任EVA驾驶员同步状况观察及系统操作的任务。性格文静乖巧,有洁癖,是EVA系列中颇受欢迎的女性之一。



青叶茂 CV/子安武人

NERV本部中央作战司令部副操作员,阶级为二尉,通常担任通信以及情报分述等任务,直属上属可能是冬月。他的兴趣爱好是弹奏吉它,在SS版游戏中还有他教真治等音乐的情节。



PENPEN CV/林原めぐみ

温泉企鹅(?),它只是美里的宠物罢了,除了调节气氛之外,似乎并无太大作为(笑)。

作品中出场不多,但却十分惹人喜爱,看一看后文中关于它的传闻吧,保证吓你一跳!

NEON GENESIS EVANGELION 用语篇

EVA · NOTE BOOK

【特务机关 NERV】



【特务机关ネルフ】

由国联直属的非公开组织，也是超法规的武装集团。表面上其任务是为了预防"第三次冲击"以及对使徒进行调查、研究、歼灭的工作，但实质的目的是执行"人类补完计划"。其前身是在"第二次冲击"后创立的人工进化研究所，也可称作"GEHIRN"（在德语中意为"脑"）。2010年，MAGI电脑系统完成后，改组为NERV（德语中意为"神经"）。最高执权者是基路·罗兰兹，最高司令官碇元渡，副司令为冬月。本部位于第3新东京市的地下，以下所属有战术作战、技术开发、特殊监察与保安谍报等部门。之外，在世界各国亦有诸多的分部，是个跨国界的庞大组织。

【EVANGELION】



【エヴァンゲリオン】

目前在国内已见到有翻译作"福音"的。

根据"E计划"NERV为了与使徒作战，而极密开发的凡用人型决战兵器——人造人EVANGELION（以下简称EVA）。与使徒们一样，俱备A·T·FIELD与S2机关。通常见到的外形，都已装上外部装甲，在装甲的下面，是只有开发者才见过的"素体"。作战时，需要佩带外部电源供给管，但内部亦有可维持约五分左右的内藏电源。在性能上亦有许多谜团，连主要开发人的赤木律子也无法驾御。作为驾驶员，必须是已失去母亲的十四岁的少男少女。至今为止，EVA共有零号（改）至拾三号共十四个，其中零号（改），三号、四号机分别在与使徒的作战中丧失，五号机以后为量产型。但只有初号机，是"人类补完计划"的重要组成部分。

【HUMAN AID PROJECT】

極秘

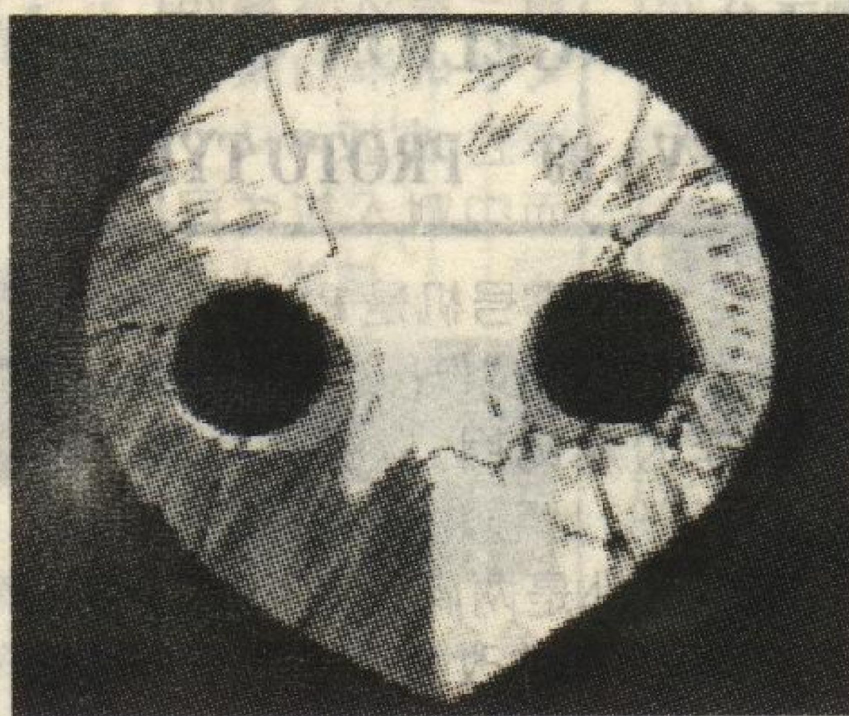
人類補完計画

第17次中間報告

【人类补完计画】

由SEELE、人类补完委员会与碇元渡共同推进的极密计划，目的是决定未来人类进化与发展的方向，具体内容不明。SEELE与人类补完委员会依照"死海文书"与"里死海文书"中的记录来推进计划的步伐，他们的目标，是"为了封闭地人类再生的通过仪式"。但执行仪式用的"隆基诺斯之枪"被意见分岐的碇元渡以与使徒作战不得已的借口，由零号机抛到了月球轨道，目前为止该枪仍处于不可回收的状态。

【ANGELS】



【使徒】

作为人类的敌人，持有超科学的特殊能力与众多无法解开的谜。其外形由巨人型，鱼型，正八面体等无一相同，几乎所有使徒都以第三新东京市为侵略的目标，他们持有A·T·FIELD，防御力优秀，特别是自我修复能力与自我增殖机能，使人类一切的战斗防御设施望尘莫及。使徒的固有波形信号呈蓝色，其物质构成，与人类的遗传因子构成有99.89%酷似的地方。唯一的弱点，可能是作为动力源的红色球体，一旦破坏，使徒的行动中止。此红色球体有时在使徒体外，有时隐匿于体内，也有分离的记录。但总的来说，使徒的物质构成、来源、目的等一切不明。

根据前后顺序，使徒共分十七位。各自以圣经天使的名字为它们命名，详解请看"天使篇"。

【SEELE】



【ゼーレ】

在"第二次冲击"之前就已存在的组织，SEELE在德语中，是"灵魂"之意。一般，元渡与冬月都称之为"SEELE的老人们"，但通常见不到他们本人，类似于石阵排列的巨大屏幕上，只有1至12排列的数字及只标有"SOUND ONLY"的程序。那十二个声音之一的"基路议长"是SEELE的中心人物，在幕后操作NERV，按"死海文书"去执行"人类补完计画"。

【SECOND IMPACT】



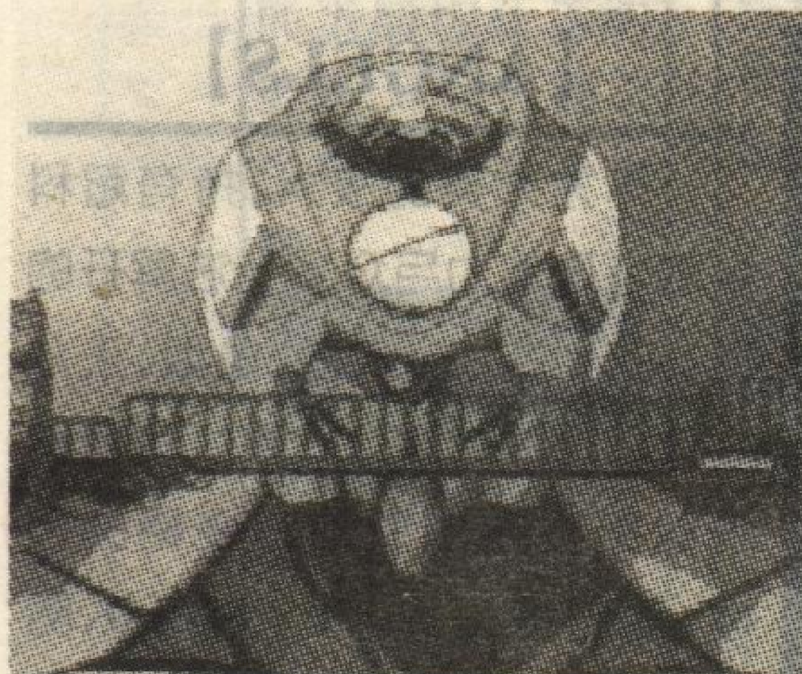
【セカンドインパクト】

于西历2000年9月13日发生的世界规模大灾害。当时国联宣布其原因是由于在南极大陆的玛卡姆山，有大质量的陨石以光速数倍的速度冲击所造成。这是自从40亿年以来，继造成恐龙灭绝的行星撞击之后灾害最深重的一起天灾，故称之为"第二次冲击"。但其真相，并未有陨石落下，而是SEELE与元渡他们将不知为何觉醒来的第一使徒亚当还原成最初状态把受害程度降至最小的结果。其造成的大爆炸中心，出现过四枚巨大的翅膀，受其影响，南极融化，地轴扭曲，地球气候变更，人口减半……

那一日，是人类的灾难日。

也是渚薰的诞生日。

NEON GENESIS EVANGELION EVANGELION EVA篇





エヴァンゲリオン零号机

【EVANGELION 零号机】

〈 EVA 00 PROTO TYPE 〉

EVA零号机是EVA系列最初开发成功的试作品，在第六话之前都作为测试用，以黄色为基本涂装。外形上与EVA系列其它几机不同之处是两肩没有板状的突出物体。兰色的改装形于第十一话登场，外形除头部之外与EVA二号机无差异。

搭乘的驾驶员是第一位适格者绫波丽，故事第二十三话中她为了保护EVA初号机中的真治，启动了自爆程序，零号机与第十六使徒一起消失。





エヴァンゲリオン初号机

【EVANGELION 初号机】

〈 EVA01 TESTTYPE 〉

首次投入实战的EVA，EVA战斗测试模拟型。在紫色涂装的装甲内，有着与使徒类似的生命体。它与真治之间存在的奇妙关系以及在暴走时所发挥出的令人惊讶的战斗力尤其引人注目。

歼灭第十七使徒之后亦完好地保存了下来的初号机，在剧场版中亦加入了战斗，是EVA系列的核心机种，“死海文书”的组成部分。





エヴァンゲリオン二号机

【EVANGELION 二号机】

〈 EVA 02 PRODUCTIONMODEL 〉

EVA二号机是实战用的正式模式，通常装着红色B型近距作战装甲，可对应使用的武器，也是EVA系列中最多的。故事第八话，与明日香从德国一起返回NERV本部。剧情后半明日香精神崩溃后，由第五适格者渚薰代操作，与初号机的作战中虽战败但未损及要害。

剧场版中明日香的精神状态回复后，二号机亦再次活跃于战场上。



エヴァンゲリオン三号机

【EVANGELION 三号机】

〈 EVA 03 〉

由美国移交NERV总部的三号机，基本性能与二号机相同。装着黑色装甲，驾驶员是第四适格者铃原东治。

在松代的启动实验中被使徒化，之后，被模拟操作的初号机所破坏。



エヴァンゲリオン四号机

【EVANGELION 四号机】

〈 EVA 04 〉

性能同二号机，与三号机相反采用了白色涂装。在美国的实验中与NERV第二支部一块消失。



エヴァンゲリオン五号机

【EVANGELION 五号机】

〈 EVA 05 量产型 〉

五号机只在剧场版中登场，作为量产型共生产了九架，不需要驾驶员(?)由SEELE控制，采用模拟作战系统。武器中也包含隆基诺斯之枪的拷贝版，甚至有可以用来飞行的翅膀，量产型EVA主要的用途是执行“人类补完计划”。



▲在剧场版中，量产型EVA与二号机展开了激烈的战斗，其力量非常恐怖！此外，它那可以用来飞行的翅膀也十分引人注目。

NEON GENESIS EVANGELION 天使篇

ANGELS



第一使徒アダム

FIRST ANGEL
ADAM 〈 ? 〉

第一使徒亚当，是造成"第二次冲击"的原因之一。之后被还原成最初的胚胎型凝固在树脂中，由加持携带随二号机与明日香一同由德国 NERV 支部返回第三新东京市。亚当与莉莉斯，是人类的生命之源。



第二使徒???

SECOND ANGEL
??? 〈 ? 〉

第二使徒是造成"第二次冲击"的元凶。在南极出现的发光的巨人就是他的姿态，外形上，与 EVA 极为相似，有着巨大的光之翼，其它一切资料不明。



第三使徒サキエル

THIRD ANGEL
SAKIEL 〈 水 〉

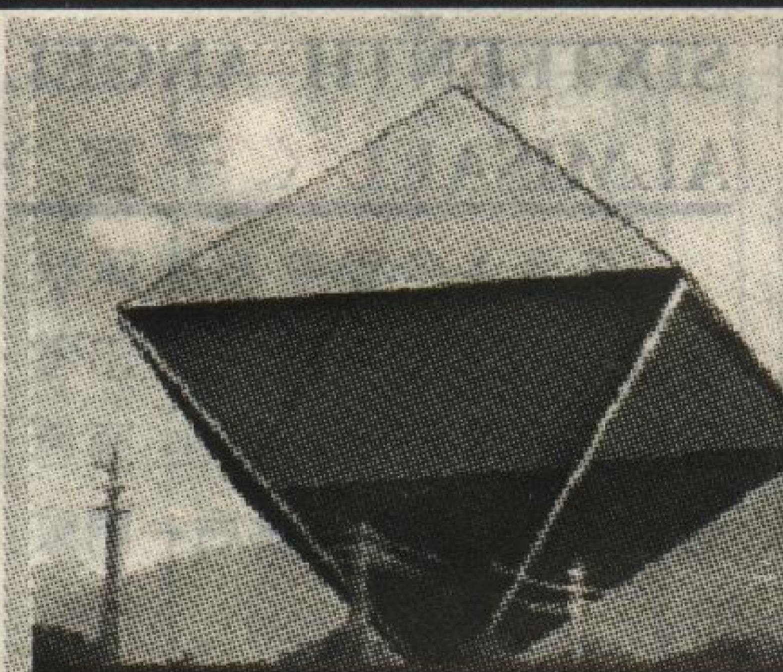
于 2015 年开始袭击第三新东京市的首位使徒。经 MAGI 系统的调查证明其不但是非摇控操作，而且是持有学习能力的智慧生命体。人类的无能在它压倒性的战力面前暴露无疑，之后，被失控的初号机击破。



第四使徒シャムシェル

TOURTH ANGEL
SHAMSHIEL 〈 昼 〉

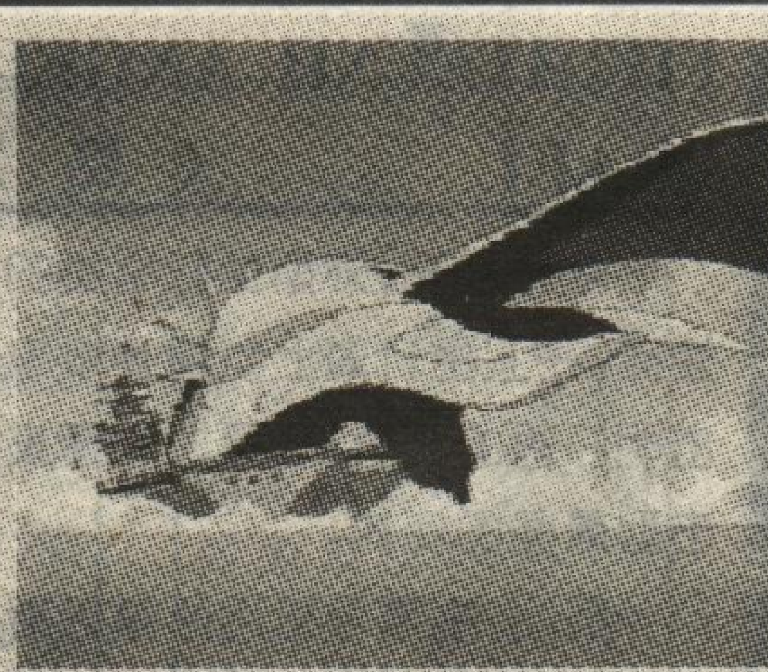
从太平洋飞来的第四使待 SHAMSHIEL，有飞行与垂直战斗两种形态。它的触手有如两条高热的鞭子，能切割并溶解与其接触的物质。在战斗中，它的使徒核被初号机的高振动粒子刀刺中，之后活动停止。



第五使徒ラミエル

FIFIH ANGEL
RAMILE 〈 雷 〉

正八面体的第五使徒 RAMIEL，是攻守兼备的空中要塞。它以 A · T · FIELD 来防御一切物理攻击，之后，立即使用加浓粒子炮进行反击。刚出动的初号机亦受到险些致命的打击，后被美里制订的"八岛作战计划"(由初号机使用阳电子炮狙击，零号机防御)击破。



第六使徒ガギエル

SIXTH ANGEL
GAGIEL 〈 鱼 〉

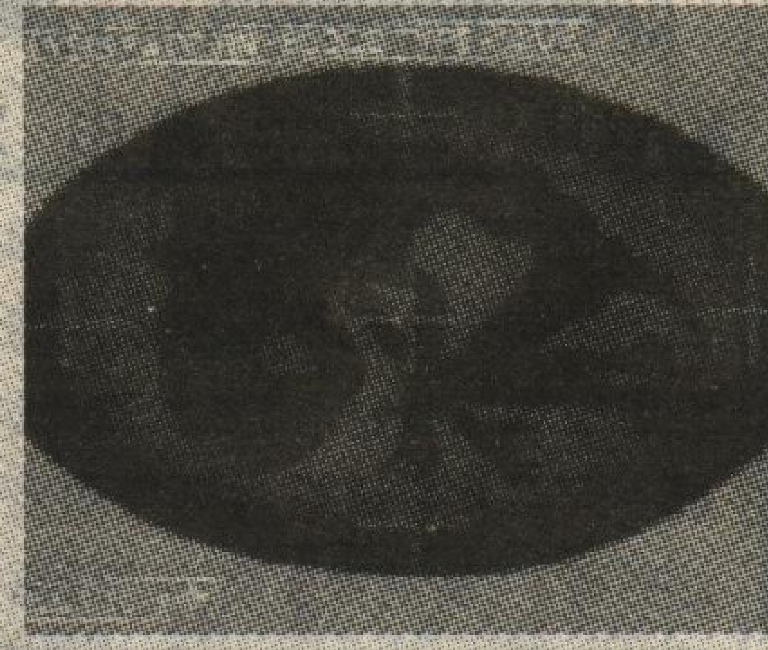
拥有鱼的外型，适于水中作战的第六使徒 GAGIEL，在攻击运送二号机的太平洋舰队时，它张开了巨大的口，吞实 EVA 二号机，但却中了美里的诱敌之计，被大型战舰的主炮以零距离攻击击破。



第七使徒イスラフェル

SEVENTH ANGEL
ISRAFEL 〈 音乐 〉

第七位是能随意分离合体的使徒，远近攻击能力也都较优良，是个令人头痛的家伙，曾多次打败 EVA 的攻击。于第九话，被真治与明日香合作的舞蹈攻击击破。



第八使徒サンダルフォン

EIGHITH ANGEL
SANDALPHON 〈 胎儿 〉

在浅间火山的熔岩里探测出的兰色波长信号，是还处于胎儿期的第八使徒。急速孵化成成体后，可在高温高压的熔岩里进行高速移动，是环境适应能力惊人的生物。NERV 的捕捉计划失败后，被明日香的二号机击破。


第九使徒マトリエル

NINTH ANGEL
MATOLIEL 〈雨〉

巨大的蜘蛛状的第九使徒MATOLIEL，在NERV遇到人为破坏期间探查到NERV本部的位置，并以强酸进行尝试性攻击。遭到EVA三机的合作攻击后活动停止，它似乎是最弱的一个使徒。


第十使徒サハクィエル

TENTH ANGEL
SAHAQUIEL 〈空〉

在印度洋上空突然出现的SAHAQUIEL，是体积最庞大的使徒，而且它本身即是一颗威力巨大的炸弹，在瞄准第三新东京市后开始加速下坠，但被EVA三机合力形成的A·T·FIELD抵挡并予以击毁。


第十一使徒イロウル

ELEVENTH ANGEL
IRORL 〈恐怖〉

IROUL的单体，是肉眼无法辨认的第十一使徒。它在EVA模拟体实验中，从蛋白壁开始不断分裂增殖，侵蚀MAGI电脑系统，促使其达成NERV自爆的目的。它是使徒中学习能力最强，环境适应能力优秀的一位。


第十二使徒レリエル

TWELFTH ANGEL
LELIEL 〈夜〉

圆形球体状使徒，外表遍布黑白色条纹(斑马?)，但这个浮游在半空的物体，却不是LELIEL的本身，关键在于球体下地面上可吞噬物质的黑影。初号机被黑影吞噬数十小时后觉醒，由内部突破使徒。


第十三使徒バルディエル

THIRTEENIH ANGEL
BARDIEL 〈霞〉

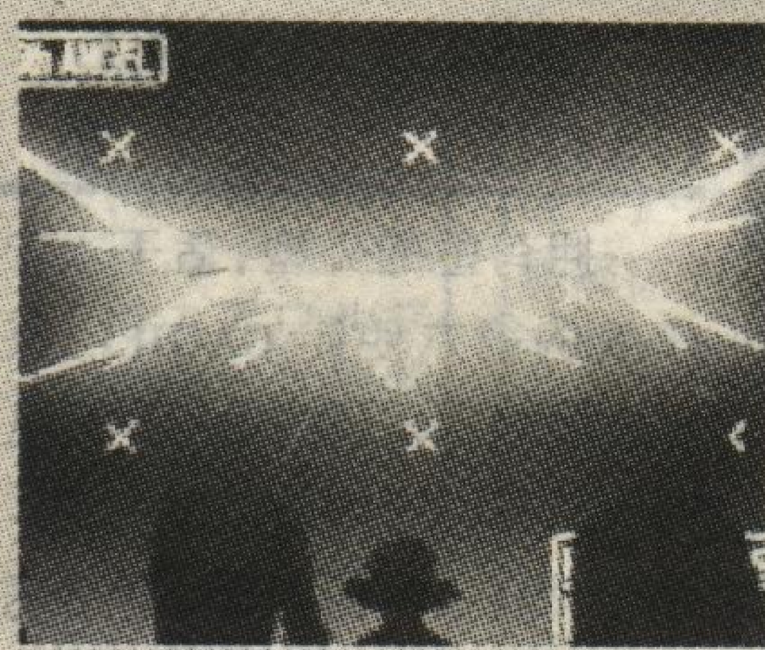
第十三使徒BARDIEL，在松代的EVA启动实验中侵蚀并寄生EVA三号机，被模拟操作的初号机击破。

BARDIEL本体状态不明。


第十四使徒ゼルエル

FOURTEENIH ANGEL
ZEREL 〈力〉

排在第十四位的，是被称作最强的使徒ZEREL，手臂是锋利并且伸缩自如的带状物质，在初号机不在的情况下突破零号机与二号机，直逼NERV中枢的作战指挥部。但危急之刻遭到初号机的攻击，并被初号机以400%的同步值击溃。


第十五使徒アラエル

FIFIHTEENH ANGEL
ARAEL 〈鸟〉

全身发光，外型类似鸟类的使徒。在卫星轨道上以精神波攻击明日香的二号机，是非物理攻击型最强的使徒。

最后，由零号机用隆基诺斯之枪射穿A·T·FIELD后溃败。


第十六使徒アルミサエル

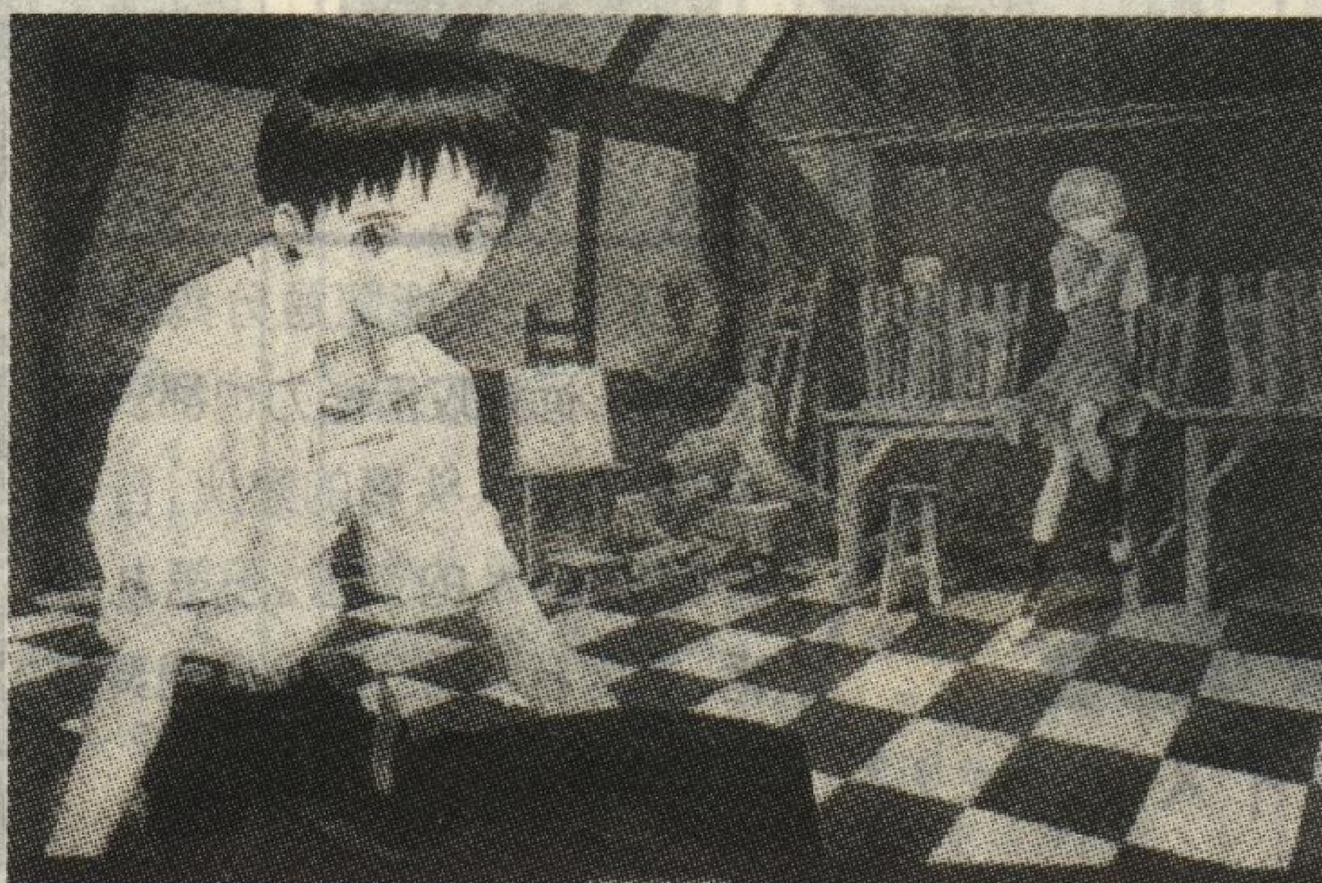
SIXTEENTH ANGEL
ALMISAEL 〈子宫〉

直径1公里左右的环状带，外形可随意变化。在攻击零号机之后欲与其融合，由丽启动零号机的自爆程序后一同爆炸。

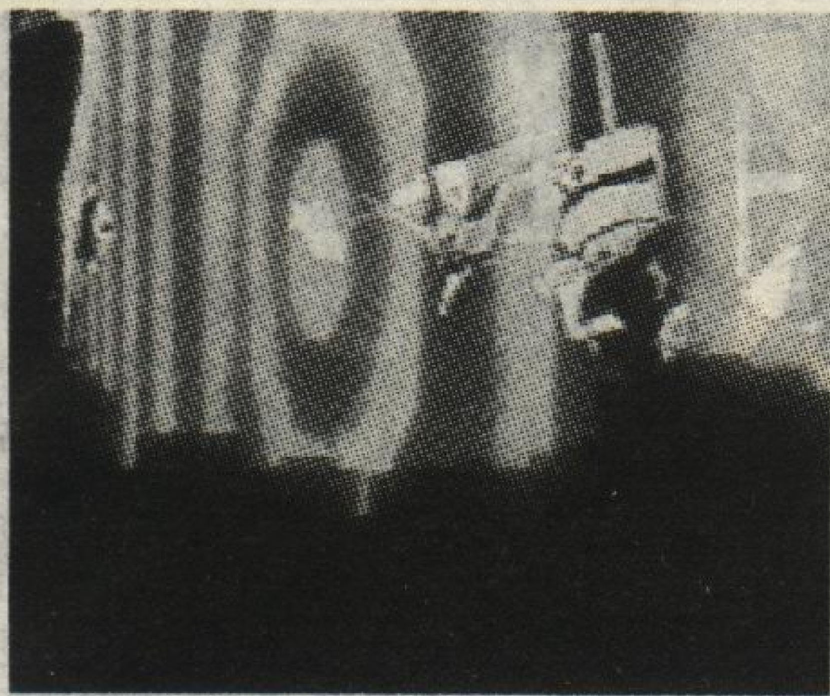

第十七使徒カヲル

SEVENTEENTH ANGEL
KAOL 〈自由〉

他(它)并未使用圣节中的名字TABURISS，而且是以人的外形出现。这位叫渚薰的青年，是由人类补委员会送来的第五适格者，代替精神崩溃的明日香乘坐二号机。在莉莉斯面前，他要求真治将他杀死……



EVA VS ANGELS


【A・T・ブイールト】

【A・T・FIELD】

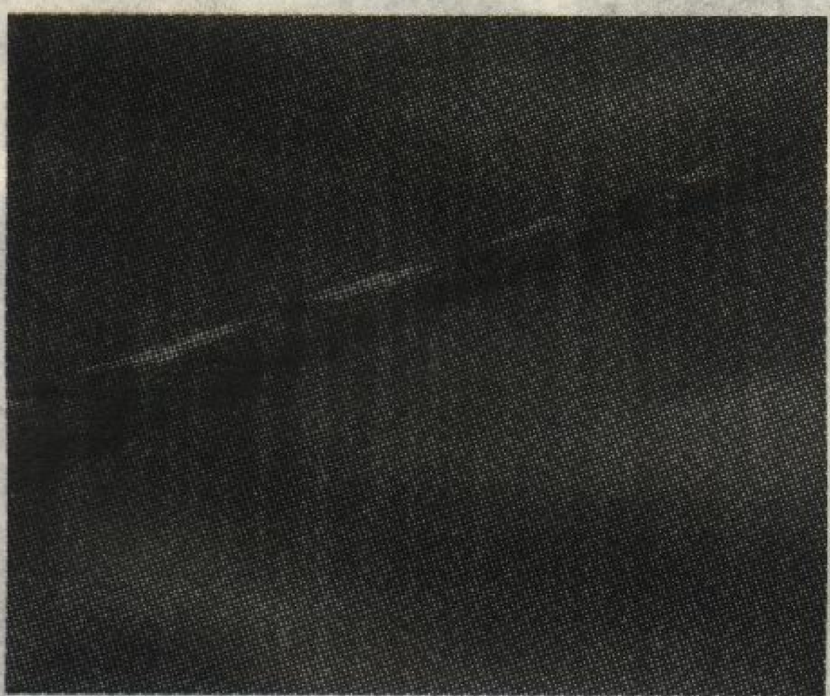
ABSOLUTE TERROR FIELD 的缩写。主要把使徒与 EVA 战斗时产生的防御罩，其防御力使人类的一切兵器都无法发挥效用。直译为"绝对恐怖的领域(简称"绝对领域")或"绝对不可侵犯的领域"。第十七使徒渚薰对其解释为"任何人也无法侵犯的神圣领域"、"心之光"、"在谁心里都存在的心之壁"。因为形成的原因是空间相对位移，所以除了防御之外，也可作为攻击性的武器来使用。



【マギシステム】

【MAGI－SYSTEM】

由赤木尚子博士开发的，搭载有人格移植 OS 的超级电脑系统。它由三台独立完成思考的电脑组成，并以东方三圣者命名，为 MELCHIOR・1、BALTHASAR・2、CASPER・3，其中分别被移植入赤木博士作为科学家，母亲与女性的三种思维模式。向 MAGI 提出的问题，由三台电脑协议以多数通过。同时，拷贝 MAGI 的系统，在美国，中国与德国等许多国家都有使用，其作用，可将国家建设的支出降至最小。当然，NERV 的 MAGI 系统，主要用于 NERV 的管理与对使徒的作战分述。


【ロンギアスの枪】

【隆基诺斯之枪】

由碇元渡他们从南极回收来的巨大的枪。由零号机将其刺在固定于 NERV 基地最下层中央教条的莉莉斯的胸口。之后，用于攻击位于卫星轨道上的第十五使徒 ARAEL，现在浮游于月表，成为回收不可能的状态。

SEELE 完成"人类补完计画"所必须的这杆枪失去之后，他们不得不更改计划。另一方，碇元渡排除了阻碍他个人计划(详细不明)的这支可轻易刺穿 A・T・FIELD 的枪。

剧场版《EVA》中的量产型 EVA，也有使用隆基诺斯枪的拷贝版本作为兵器，用于攻击初号机的 A・T・FIELD。隆基诺斯这个单词，来自于圣经中用枪刺被缚于十字架上的耶稣的士兵的名字。

【死海文书&里死海文书】

这是在死海某处发现的宗教古文书，"死海文书"内容主要涉及十八使徒与人类，在整个作品中占有极其重要的地位。"里死海文书"是 SEELE 执行"人类补完计划"的具体规程，里面详细记录了计划的全部过程。



【第三新东京市】

原日本神奈川县、箱根位置。在"第二次冲击"之后，长野县成为了第二新东京市。第三东京市是为了迎击使徒所建设的要塞都市，在地表建筑之下，有直径六公里左右，不知何时遗留下来的巨大地下空间。NERV 本部就设立于此处。


【リリス&リリン】

【莉莉斯&李林】

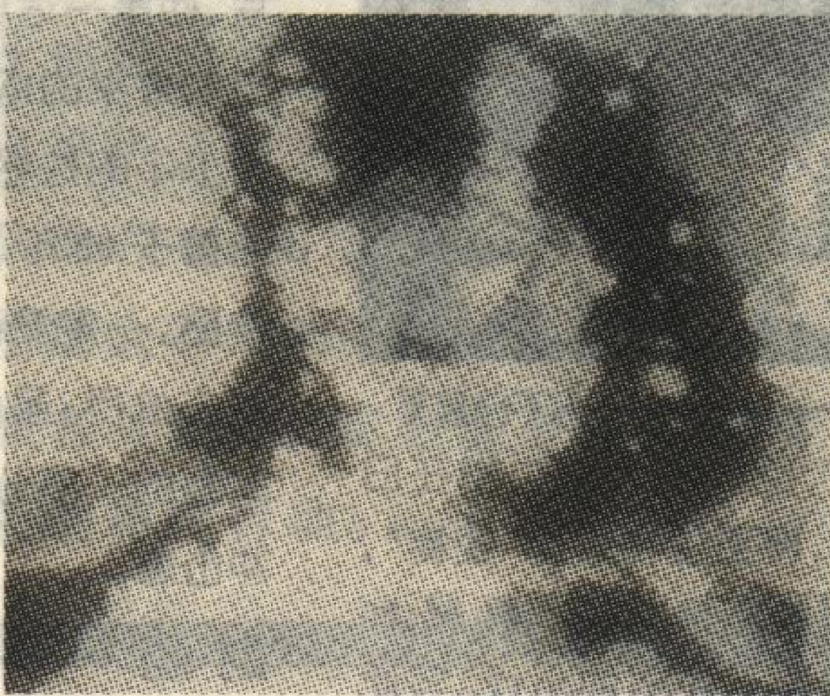
在犹太教的法典记载有"亚当与第一位妻子莉莉斯生下了恶魔之子李林"。而旧约圣书・创世记中也有"亚当用自己的肋骨制造了他的第二个妻子夏娃(EVA)"的记录。

于 NERV 本部的最下层禁区的十字架上，有一个白色的、拥有七只眼的巨人，后被第十七使徒渚薰证实为莉莉斯。原先她只有上半身，但隆基诺斯之枪被拔去后，开始长出足，而且腹部开始膨胀，有妊娠迹象。至于渚薰提到的李林，指的应当就是人类。


【SUPER SOLENOID 机关】

【S^2 机关】

被称作"使徒之核"的中枢部分，外形通常为红色球体，理论上是可以永久运作的半永久机关，几乎所有的使徒都内藏有该物体，一旦遭到破坏，使徒行动中止。对于内藏电源只能支持活动 5 分钟的 EVA，如果搭载上 S^2 机关后，同样能无限制活动。


【LINK CONNECTED LIUID】

【LCL】

注入 EVA 驾驶舱的黄色的、有血腥味的粘稠液体。驾驶员搭乘后，由电核重组分子组成，将驾驶员的神经与 EVA 连接，向驾驶员肺部直接提供氧气，同时，还可以在战斗时减缓物理冲击，隔绝精神攻击，担负生命维持的任务，其存在的形态，令人联想到羊水。


【シンクロ率】

【同步值】

这个数据反应驾驶员与 EVA 之间的协调性。普通状态下在 0% 至 100% 之间浮动，数据越高，协调性越好，同时，战斗、防御能力相应上升，可以将 EVA 的潜在能力更多地发挥出来。相反的，同值步呈逆流状况时，EVA 的性能也随之下降，降至 0 点时，行动中止。但就初号机的多次暴走而言，以上规律也并非绝对。

【CHILDREN】

【适格者】

不知为何，EVA 的驾驶员必需是年龄为十四岁并已失去母亲的少男少女。

由"人类补完委员"与 NERV 对符合上述条件的少年进行审查后，获批准者便可驾驶 EVA，其使命是与使徒进行战斗。

在作品中，成为所谓的"适格者"究竟是那些少年少女的幸运还是不幸呢？恐怕很难作出明确的答复。

NEON GENESIS EVANGELION 故事篇 STORY NOTE






01 使徒、袭来 ANGEL ATTACK

第壱話 使徒、襲来

梗概 —————— STORY

西历 2015 年,一个巨大的人型生物在日本登陆。出动的国联军,将那生物称作"使徒",并予以猛烈地攻击。但就连最新的兵器 N^2 地雷,亦只是在一时间减缓了使徒的步伐。与此同时,一个名为碇真治的少年被其父元渡呼唤至第三新东京市地下的 NERV 本部,并要求他乘坐 EVA 初号机与使徒战斗。消极的少年拒绝接受命令,但当他见到一位身负重伤的少女即将乘坐初号机出击时,他改变了自己的决定。

解说 —————— NOTES

来袭使徒压倒性的强大、第三新东京市的地下空洞以及 EVA 初号机这些 SF 方面的描写,使第一话显得多姿多彩,剧中采用了不少有电影效果的构图,相当有特色,但对于消极的 14 岁少年的性格,却十分难把握。制作组对于庵野监督于 95 年 3 月的制作会议上的要求"这次的作品,一定要在最初就全力推出去",都很认真地去执行,虽然这一话要与第二话合起来才是完整的一部分,但即便如此,一样造成了一定的冲击感。

副题 —————— SUBTITLE

圣书中的使徒写作"MESSENGER",在这个场合的 ANGEL 直译为"守护神",也包含天使的意思。ATTACK 是攻击之意,攻击来自于何方不明。



NEON GENESIS EVANGELION
EPISODE:1
ANGEL ATTACK

●'96 年 10 月 4 日 ■脚本:庵野秀明 设计:摩砂雪 庵野秀明 演出:鹤卷和哉 作画监督:铃木俊二

02 陌生的天花板 THE BEAST

第弐話 見知らぬ、天井

梗概 —————— STORY

射出后与第三使徒对峙的初号机,因为真治不熟悉操作,也无实战经验,在遭到使徒的攻击后活动停止。当夜,真治在医院的病床上,回忆起 EVA 战胜使徒的经过,当时,初号机奇迹般地再启动,在失控的状态下,用压倒地战力将使徒击溃。

之后,真治被安排与美里一起居住,美里对真治作战的成绩表示赞赏,但真治希望这话是出自另一人之口。

解说 —————— NOTES

紧接前一集的内容,EVA 初号机与使徒之间展开了战斗。比较引人注目的是可在瞬间见到的 A.T.FIELD,当时很多 SF 迷称之为防御罩。在 EVA 初号机暴走后,瞬间扭转的战况予人为之一震的感觉,这为以后的剧情打下了良好铺垫。第一、二两集合成一部作为了全篇的序章。



副题 —————— SUBTITLE

"BEAST"是兽的意思,大家看到暴走的初号机就可明白这个副题的含义,相同的感觉在以后的剧情中亦有出现。



NEON GENESIS EVANGELION
EPISODE:2
THE BEAST

●95 年 10 月 11 日 ■脚本:夏户洋司 . 庵野秀明 设计:摩砂雪 庵野秀明 演出:鹤卷和哉 作画监督:本田雄

03 不响的电话 A TRANSFER

鳴らない、電話 第参話

梗概 —— STORY

被同学们得知是EVA驾驶员之后，真治在班上立刻成为受欢迎的人，但同班的铃原东治却对他大打出手，这是因为他的妹妹在EVA与使徒的战斗中受牵连而受伤。不一会，第四使徒来袭，真治将从避难所里出来观望的东治与剑介救入驾驶仓，并无视美里的撤退命令，用高振动粒子刀击退了使徒。

解说 —— NOTES

碇真治的生活因为当了EVA的驾驶员而起了巨大的变化，但在某些方面，他亦反而受到谴责，就象许多其它剧本中的为了人类而战的主人公们，他们的存在反而被人们视为威胁一样。第四使徒是被真治独立消灭的，但没人会认为他是什么热血沸腾的救世主，反而的，出于他消极的观念对所处环境进行的反抗，倒给人留下了深刻的印象，这种思维方式，相信很多人亦有同感吧。

副题 —— SUBTITLE

英文中的transfer的解释方式有很多，但在这里译为"转校生"最为合适。要表达的意义，是所处在一个陌生的集团中的那种不安感。



NEON GENESIS EVANGELION
EPISODE:3
A transfer

●95年10月18日　■脚本：萨川昭夫　庵野秀明　设计：鹤卷和哉　石堂宏之　演出：石堂宏之　作画监督：细井信宏

04 下雨、出走之后 Hedgehog's Dilemma

雨、逃げ出した後 第四話

梗概 —— STORY

与第四使徒战斗胜利之后，真治并未意识到他战斗的意义，他离开家后，在第三新东京市的郊外，与相遇的剑介呆了一夜，第二日被NERV的保安谍报部带回。放弃EVA驾驶工作之后，他将被护送回原住处。美里急忙赶往车站去送行，列车已缓缓驶离车站，但月台上仍有一位少年的身影。

解说 —— NOTES

整一集没有什么激烈的战斗场面，完全是用来描绘真治心的轨迹的一话。希望别人关心，但又制造一种让人无法靠近的性格，其矛盾演变至最后，就会开始讨厌自己。出走，亦只是这一心理的一个小小的体现吧。

在这一话中，为了描写真治的空虚，背景从都市到自然景象，都费了不少精力。

副题 —— SUBTITLE

Hedgehog's是指刺猬，Dilemma意为困境，刺猬希望给予朋友们温暖，但它越是靠近越会伤害别人。



NEON GENESIS EVANGELION
EPISODE:4
Hedgehog's Dilemma

●95年10月25日　■脚本：萨川昭夫　设计：甚目喜一　演出：加贺ツヨシ　作画监督：重田智

05 丽、心的背面 Rei I

レイ、心のむこうに 第伍話

梗概 —— STORY

绷带少女、绫波丽，是EVA零号机的专属驾驶员。她在真治调来第三新东京市的三周前的零号机启动实验中，因事故受伤。在学校，她无口、无心、无表情的性格没有人愿意与她交往。但真治却见到她微笑着与自己父亲碇元渡交谈，故对丽产生了兴趣。同时第五使徒袭来，刚被射出的初号机就遭到了高热加粒子炮的攻击。

解说 —— NOTES

最受欢迎的丽，有关她的剧情终于展开了，开场时就身受重伤，全身包裹着绷带。在真治无法理解的父亲面前，她却意外地露出笑颜。脏乱无摆设的房间，完全不象是一个女孩子的。还有桌上的那副眼镜，应该不会是丽的……

她的一切，似乎都是谜，如此一个玩偶般的角色，竟然位于全日本动画千万女性角色的首位，实在有些不可思议。

副题 —— SUBTITLE

丽，这是有关她的几部剧本的第一个。



NEON GENESIS EVANGELION
EPISODE:5
Rei I

●95年11月1日　■脚本：萨川昭夫　庵野秀明　设计：甚目喜一　演出：杉山庆一　作画监督：铃木俊二

06 决战、第3新东京市 Rei Ⅱ

决戦、第3新東京市

第六話

梗概 —— STORY

受到加粒子炮攻击的EVA初号机，所幸未伤至要害，但真治却对战斗开始胆怯。另一方，使徒正在使用能量钻向NERV本部的位置展开攻击。面对持有自动防御系统的使徒，美里提出了超长距离射击的提案，并取名为"八岛作战"。数小时后，日本列岛全土的能源，集束于战自的阳电子炮内，狙击手为真治，丽驾驶零号机执行防御任务。于是，使徒加粒子炮与阳电子炮的两束热能交错飞过，使徒被击坠，而丽挡在了真治的面前。

解说 —— NOTES

这一话基本围绕对第五使徒的攻防战展开。在剧中的"八岛作战"来自于屋岛合战中，那须与一从岸上射落船上平氏的扇子这一故事。其实从古以来，日本列岛就有"八岛(YASHIMA)"的称法，故由日本全土收集来的集束化能源射击所包含的两个意义，决定了这个作战计划的名称。当然，最后的场面中真治将丽从融化了的零号机里救出后，丽说："对不起，这种时刻，我不知道该用怎样的表情面对你。"而真治的台词是"我认为微笑就行了"这段，在片中起到了相当好的平衡作用，是给人留下印象较深的部分。

副题 —— SUBTITLE

有关丽的第二个剧本



NEON GENESIS EVANGELION
EPISODE:6
Rei Ⅱ

●95年11月8日　■脚本：萨川昭夫．庵野秀明　设计：摩砂雪　演出：石堂宏之　作画监督：细井信宏

07 人类制造的东西 A HUMAN WORK

人の造りしもの

第七話

梗概 —— STORY

在民间企业制作的无人使徒迎击用机械人——JA完成披露纪念会里，美里与律子也受到了邀请，在宴会后的试运转中，JA突然陷入了操作不能的状态，美里单身冒着JA炉心融解的危险，进入JA内部关闭系统，但操纵系统的密码，已被人删改。幸而在初号机的配合下，终于推出了JA的操作棒才幸免于难。这场看似意外的事件，美里心里也很明白，JA的暴走及被删改的程度，都是NERV所为。

解说 —— NOTES

由"第二次冲击"引发的世界经济的混乱与崩溃，至2015年亦无法完全恢复。此时的日本经济，究竟建立在什么基础上不明。由于水位上涨，平野部被淹没，工业生产的确是遭到了致命的打击。然而，国土复兴的工程所消耗的物资，简直就是天文数字，所以日本政府与民间企业，一直将吞食了大量资产的对使徒军事产业视为大敌，故始终都在寻找可替代NERV的廉价产业，JA就是那样的一个例子。

副题 —— SUBTITLE

人类制造的JA，用命作赌注去关闭它的美里，是本集英文副题的两种含义。



NEON GENESIS EVANGELION
EPISODE:7
A HUMAN WORK

●95年11月15日　■【ON AIR STAFF】脚本：夏户洋可　庵野秀明　设计：杉木庆一　庵野秀明　演出：杉山庆一　作画监督：铃木俊二

08 明日香、来日 ASUKA STRIKES!

アスカ、来日

第八話

梗概 —— STORY

从德国的NERV第三支部，送来了EVA二号机。在担负护送任务的太平洋舰队，美里与真治一行初次面对第二适格者明日香，此外，美里以往的恋人加持良治也同乘返回日本。途中，舰队遭到水中的第六使徒的攻击，明日香将真治拉入二号机驾驶舱后一同出击，但装配着无法进行水下攻击的B型装甲的二号机，很快就被使徒吞入口中。美里提出零距离射击计划，众人摆脱困境并将使徒歼灭。

次日，明日香亦转入了真治所在的班。

解说 —— NOTES

第八、九话设计稿的工作，庵野监督请来了因担任"GAMERA、大怪兽空中决战"的特技监督而闻名的通口真嗣来执任，希望近几集能摆脱数集来营造成的沉闷气氛，搞出比较轻快的作品。通口氏原在"神奇之海的娜迪亚"（国内译作"兰宝石之谜"）的时期就与庵野监督合作过，他对于明日香类型的性格，亦比较有见解，最后，如其所望，本集成为了EVA系列中最为轻快的一集，而且有自己独特的色彩。

副题 —— SUBTITLE

STRIKES！就作为"台风上陆"的意思吧，对于这个单词，了解明日香性格的人，一定不难理解吧。



NEON GENESIS EVANGELION
EPISODE:8
ASUKA STRIKES!

●95年11月22日　■【ON AIR STAFF】脚本：萨川昭夫　庵野秀明　设计：通口真嗣　演出：鹤卷和哉　作画监督：本田雄

09 瞬间、心、重合
Both of You,Dance Like You Want To Win!

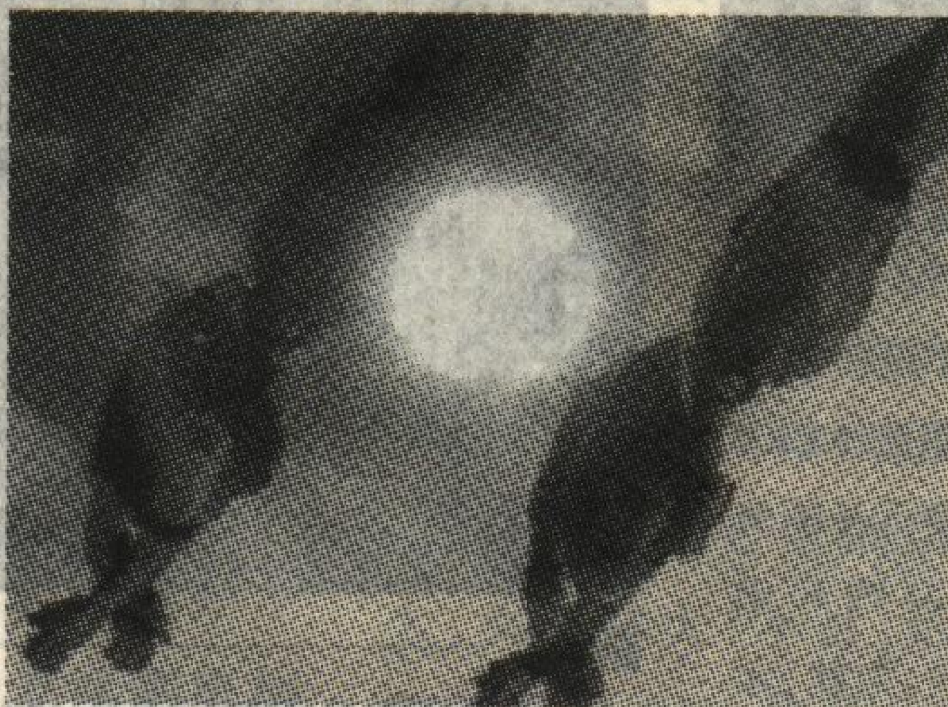
瞬間、心、重ねて 第九話

梗概 —— STORY

刚到班上不久的明日香，成为了最受欢迎的人物。同时，在纪伊半岛海湾出现了持有分离合体功能的第七使徒，配合不协调的明日香与真治，立即遭到戏剧般的攻击。经分析，只有同时击中分离的两个使徒核(S²机关)才能消灭第七使徒。于是，美里将明日香亦领回家来与真治同住，并进行协调性统一的特训。数日后在战场上，需要在 62 秒的音乐结束之前击溃使徒，两人配合完璧的"舞蹈"坚持至最后数秒时崩溃，但使徒已被消灭。

解说 —— NOTES

与使徒作战时的 BGM(背景音乐)已收录入原创音乐 CD 的 Vol.2 里。跟随音乐，初号机与二号机舞蹈般的攻击感觉十分理想，此外，迎击要塞的系统与兵器也展现了不少，SF 迷也为之欣喜。在 TV 播放之前，曾作过录像处理，适当调整了时间速度，使临场感有所增加。





NEON GENESIS EVANGELION
EPISODE:9
Both of You,
Dance Like You Want to Win!

副题 —— SUBTITLE

直译为"想获取胜利，就需二人一起跳舞"。

●95 年 11 月 29 日　■脚本：萨川昭夫　庵野秀明　设计：通口真嗣　演出：水岛精二　作画监督：长谷川真也

10 溶岩潜行者
MAGMA DRIVER

マグマダイバー 第拾話

梗概 —— STORY

在浅间火山溶岩中发现了第八使徒的幼体。由明日香来执行首次使徒捕获作战。二号机装备了耐热耐压的 D 型装备后潜入溶岩一千米以下成功地捕捉了使徒的幼体，但在上升过程中，幼体开始急速乳孵化，作战计划不得不由捕捉更改为歼灭。在溶岩中苦战的明日香受到真治提出有关"热膨涨"原理的问题的启发，利用冷却液成功地消灭了使徒。

解说 —— NOTES

对于谜之敌"使徒"的生态描写，在这个剧本中是很有特色的。在高温高压的恶劣环境中，使徒幼体的外形，看上去就象是人类的胎儿以及由加持从德国带回来的"亚当最初形态"。孵化后，其外形与生态都起了很大改观，除了在溶岩中高速移动外，亦可张开口！如果将以后的第十三使徒拿来共同分析的话，猜想使徒的进化状况与其所处的环境是有关的，再一个例子就是第八使徒，其外型如同古生代的鱼类。





NEON GENESIS EVANGELION
EPISODE:10
MAGMADIVER

副题 —— SUBTITLE

"MAGMA"即是溶岩，整个译为"溶岩潜行者"，指的当然是潜入浅间火山溶岩内的二号机。关于这个词汇的来源，是 SF 小说"SUNDIVER"。

●95 年 12 月 6 日　■脚本：萨川昭夫　庵野秀明　设计：加贺ツヨシ　庵野秀明　演出：加贺ツヨシ　石堂宏之　作画监督：重田智

11 在静止的黑暗中
THE Day Tokgo-3 stood still

静止した闇の中で 第拾壱話

梗概 —— STORY

在 y 号机的实验中，NERV 本部的电力供应忽然中断，仅有的后备电力被用于维持 MAGI 系统。正当 NERV 处于一片混乱时，第九使徒由海岸登陆。于第三新东京市内的真治、丽与明日香，听到国联的警报后，努力寻找可到 NERV 的通道。同时，无渡他们用自己的手为 EVA 的发进作好了准备。三机发进后，联合作战成功击毁使徒。

解说 —— NOTES

这次剧本所主要描写的，是受到来自人类阴谋破坏而陷入危机的 NERV，与第七话有一定相呼应之处。作画系有不少新手加入，也尝试着加入一些与 EVA 系列不同的作画手法。导入部分从 NERV 职员们的日常生活开始，强调了作品的生活氛围。之后对于日常(可使用电器的状态)与非日常(不能使用电器的状态)的描写，暗示人类社会是建立在脆弱的基础之上。





NEON GENESIS EVANGELION
EPISODE:11
The Day Tokyo-3 Stood Still

副题 —— SUBTITLE

译作"第三新东京市停止之日"。这个标题是从 SF 电影"地球停止之日"置换而来，曾使用过类似标题的，还有横山光辉原作的"巨大机械人"。

●95 年 12 月 13 日　■脚本：夏户洋司　庵野秀明　设计：摩砂雪　演出：渡边哲哉　作画监督：河口俊夫

12 奇迹の価値は 第拾弐話

奇迹的价值是

She said, "don't make others suffer for your personal harted."

梗概 —— STORY

美里被晋升为三佐，剑介他们特意搞了聚会庆祝。那时，在卫星轨道上出现了迄今为止最大的一个使徒，它的本体，在探测到 **NERV** 的位置后瞄准加速坠落下来。在元渡不在的情况下，美里制订了用 **EVA** 三机共同利用 **A.T.FIELD** 抵挡的计划并取得成功。为此，元渡从南极发回了贺电，真治也因此找到了"乘坐 **EVA** 战斗的理由"。

解说 —— NOTES

从这一话里，可以发现"第二次冲击"的可疑之处，而美里的过去，也随之慢慢地展现在观众面前。丽最后的一句台词是"不加烤肉的大蒜拉面"，以后若有机会请配音的林原小姐吃拉面的话，别忘了要点大蒜拉面，因为在台本上写的只是"海苔拉面"。



副题 —— SUBTITLE

这句话是美里制订下与 **MAGI** 所不同的作战方案后，赤木律子在洗手间对美里所说的，直译为"不要因为你的个人恩怨导致别人受苦"。



NEON GENESIS EVANGELION
EPISODE:12
She said, "Don't make others suffer for your personal hatred."

●95年12月20日　■脚本：萨川昭夫　庵野秀明　设计：摩砂雪　演出：石堂宏之　作画监督：重田智

13 使徒、侵入 第拾参話

使徒、侵入

LILLIPUTIAN HITCHER

梗概 —— STORY

NERV 本部在进行模拟体测试实验时，于蛋白壁上发现异常，经 **MAGI** 判明为细菌规格的第十一使徒。该使徒能够急速分裂、增殖，控制模拟体后开始侵蚀 **MAGI** 系统，并提速 **NERV** 自爆。

对此，律子进入 **MAGI** 尚未被侵蚀的 **CASPER · 3**，依靠她母亲的残存记忆为使徒写入了自灭促进程序，之后，使徒歼灭。

解说 —— NOTES

这一剧本中理论的篇幅较大。真治与美里这类易被感情支配的角色出场比较少，但平日里冷静的律子这次却有大发挥。剧中元渡有一句台词是"进化的终点就是死亡"，曾任人工进化研究所所长的他的这句话，究竟有何含义呢？



副题 —— SUBTITLE

绝大多数人都应该知道"小人国历险记"这个故事吧，**LILLIPNTIAN** 指的就是小人国的人类。真不知道体型巨大的 **EVA** 如何去应付这种细菌规格的使徒。



NEON GENESIS EVANGELION
EPISODE:13
LILLIPUTIAN HITCHER

●95年12月27日　■脚本：矶光雄　萨川昭夫　庵野秀明　设计：冈村天斋　演出：冈村天斋　作画监督：黄濑和哉

14 第拾四話 ゼーレ、魂の座

SEELE、魂之座

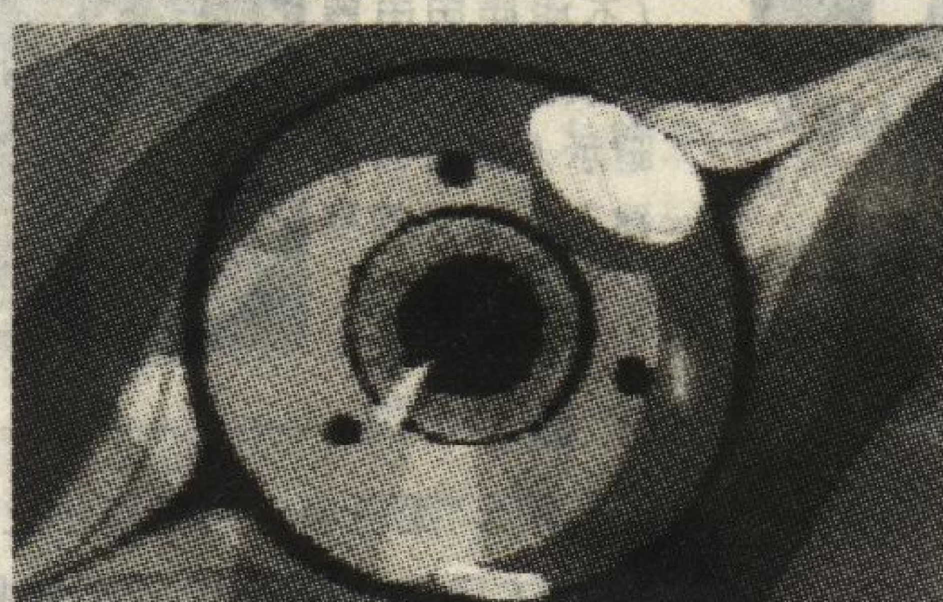
WEAVING A STORY

梗概 —— STORY

人类补完委员会召开了特别召集会议，对 **NERV** 的成绩作总结。对于使徒侵入一事，碇元渡予以否认。与此同时，机体互换实验正在进行中。丽可顺利乘坐初号机，但真治却受到了来自零号机的精神污染，又一次陷入暴走状态的零号机，拼命地攻击观察室的窗户。这样的情形，在美里的心里引起了不少的疑问，但律子却对于暴走的原因予以保留。

解说 —— NOTES

上半集的片子，也可以说是 **EVA** 全剧上半部分的总集编，但也加入了不少新的情报，下半集中有不少发人深思的台词，近结尾时，零号机持着隆基诺斯之枪走向莉莉斯。于是，不少新的谜团又被引发出来。黑底白字的解说字幕，在系列中出现最多，分镜头了也一样，所以这一话的构成与编集都做得十分辛苦。



副题 —— SUBTITLE

理解为"总集编"就可以了。



NEON GENESIS EVANGELION
EPISODE:14
WEAVING A STORY

●96年1月3日　■脚本：庵野秀明　设计：庵野秀明　演出：大冢雅彦　作画监督：鹤卷和哉

15

第拾伍話 嘘と沈黙

谎言与沉默

Those women longed for the touch of other's lips and thus invited their kisses

梗概 —— STORY

在京都的废屋里与一个奇怪的女性交谈后，加持良治依旧执行他对 **NERV** 的侦探工作。第二日，真治与元游戏一起来到唯的墓前，明日香则去应付约会。晚上，美里、律子与加持一同参加了友人的结婚宴会，在回来的途中，美里向加持吐露了自己的心声。翌日，在进行间谍工作的加持，被美里察觉，于是，加持将她带到了被 **NERV** 隐藏的莉莉斯面前。

解说 —— NOTES

到了这个剧本时，美里与加持的关系，已经很明了了。依旧思慕加持的美里，在她面前，友人们结婚的事实使她动摇。加持与谜之女性的密会，以及在类似于脑与脊髓装置中的丽，为这一话增添了神秘色彩。



副题 —— SUBTITLE

这一话中分别有美里与加持、真治与明日香的接吻场面，但性质有些不同(笑)。这次的副题是全系列中最长的，全文译作"这些女人强烈地渴望得到他人的亲吻"。



NEON GENESIS EVANGELION

EPISODE:15

Those women longed for the touch of others lips, and thus invited their kisses.

●96 年 1 月 10　■脚本：萨川昭夫　庵野秀明　设计：甚目喜一　演出：羽生尚靖　作画监督：铃木俊二

16

死に至る病、そして 第拾六話

导致死亡的病、而且

Splitting of the Breast

梗概 —— STORY

EVA 的同步测试，真治超越了明日香，因此，他信心百倍地去迎击出现的第十二使徒，结果被使徒的虚像所迷惑，落入了使徒本体的虚数空间，由于无法脱离，真治将生命维持系统打开，等待救援。十六小时后，生命维持到达限界，在模糊的意识中，真治似乎看到了母亲。另一方，律子打算牺牲真治来回收初回机，但使徒忽然被初号机撕裂开来。

解说 —— NOTES

这一剧本的重心，在于被封入虚数空间后真汉唯物的自问自答，设计时采用了许多例如在黑底色上抽动的白线之类的抽象画面。"导致死亡的病"这一标题来自于丹麦的思想家基尔肯歌尔的著作，他反对当时的合理主义思想哲学，认为人应当在永远与时间、无限与有限、必然与自由、爱与憎之中寻求真正的自我，是 **20** 世纪的现实主义的先驱者。



副题 —— SUBTITLE

"**Splitting of the Breast**"是心理学用语，与十八话的副题共同指代真治的不同精神状态。



NEON GENESIS EVANGELION

EPISODE:16

Splitting of the Breast

●96 年 1 月 17 日　■脚本：山口宏　庵野秀明　设计：鹤卷和哉　演出：鹤卷和哉　作画监督：长谷川真也

17

第拾七話 四人目の適格者

第四适格者

FOURTH CHILDREN

梗概 —— STORY

EVA 四号机的"**S**"机关搭载实验在美国进行，结果，美国的 **NERV** 第二支部与其半径 **89** 公里以内的设施从此消失。为此，乘下的三号机的启动实验，转至日本的松代进行，而且驾驶员，将由新挑选的第四适格者来担任，只是那个青年的名字，令美里担心。后日，上课时，铃原东治被传唤至校长室，回来的时候，他似乎变成了另一个人。

解说 —— NOTES

这一话的主角是东治，被选为第四适格者后，他心情的孤独与动摇，没使用独白也充分地表现了出来，同时描写洞木光对东治的爱慕在此时亦最为合适，虽然有些残忍但给观众的感触很深。



副题 —— SUBTITLE

直译作"第四个孩子们"，意为"第四适格者"。为何使用复数形式这一点，等第二十三话之后就可以明白。



NEON GENESIS EVANGELION

EPISODE:17

FOURTH CHILDREN

●96 年 1 月 24 日　脚本：通口真嗣　庵野秀明　设计：オグロアキラ　演出：大原实　作画监督：花畑まう

18 命的选择 AMBIVALENCE

第拾八話 命の選択を

梗概 —— STORY

三号机运到后，美里也前往松代指挥启动实验，但她没能告诉真治有关东治的事。实验中，三号机失控，原因是被第十三使徒寄生。EVA三机出动拦截使徒，零号与二号机相继被击败，真治得知三号机内亦有驾驶员后拒绝执行任务。于是元渡命令打开初号机的模拟作战系统，将三号机撕成了碎片。当得知三号机驾驶员仍生存而稍得安慰的真治，看到工作人员抬出了奄奄一息的东治时，他，发出了绝望的悲鸣。

解说 —— NOTES

这一剧本开始后，就没有从东治的视角来描写，直至最后的一个画面中受重伤的东治为止，没有一个他出现的场面，这样做的目的是为了与前一话对应。虽然那样做了，但观众依然能感受到三号机中的东治以及他的不安感，这种感觉一直贯穿着本话的始终，可以说这是剧本中成功的地方。

元渡开启模拟作战系统，即让初号机以以往暴走的状态去攻击，或者说，是使用类似使徒的攻击方式，其（指攻击方式）残酷的一面，不仅使徒的心灵深受打击，同时也给观者带来很大的冲击感。

副题 —— SUBTITLE

"AMBIVALENCE"的意为"同时持有2种相互矛盾的思想感情的状态"。攻击使徒却又不能伤着人，即是这样的矛盾吧。



NEON GENESIS EVANGELION
EPISODE:18
AMBIVALENCE

●96年1月31日 ■脚本：通口真嗣 庵野秀明 设计：冈村天斋 演出：冈村天斋 作画监督：黄濑和哉

19 男人的战斗 INTROJECTION

第拾九話 男の戰い

梗概 —— STORY

震怒的真治叫喊着要破坏NERV本部，元渡立即调高了LCL的浓度使真治窒息，这才收回初号机。被逮捕后的真治决意再也不乘坐EVA了。不久，第十四使徒袭来，二号机被破坏，零号机的特攻亦无效。在避难中，真治在花园中遇到了加持，在加持的引导下，真治再次坐上初号机，对已侵犯至发令所的使徒发起了猛攻，但在几欲胜利的瞬间，内部能源耗尽。真治又一次陷入绝望时，初号机又一次启动，以400%的同步率将使徒击倒，并且，象野兽一样吞食着使徒的尸体。

解说 —— NOTES

经过十七、十八话以后，这一话已将剧情提到了最高潮，令人有迫近最终回的感觉。初号机觉醒后的行动，使观者不寒而栗。



副题 —— SUBTITLE

"INTROJECTION"也是心理学用语，意译为"将别人的态度或思想内向投射"。



NEON GENESIS EVANGELION
EPISODE:19
INTROJECTION

●96年2月7日 ■脚本：萨川昭夫 庵野秀明 设计：摩砂雪 演出：摩砂雪 作画监督：本田雄

20 心的容貌 人的容貌 WEAVING A STORY2: Oral stage

第弐拾話 心のかたち 人のかたち

梗概 —— STORY

同步率400%的真象，是真治的肉体与EVA初号机融合的结果。经调查，真治已溶解于LCL之中。于是，律子忙着布置营救真治的计划，经过一个月的时间，似乎于10年就已有过类似的营救计划失败，驾驶舱被打开后，流得满地的LCL中，只有真治的作战服。但当美里抱着真治的衣服痛苦万分时，真治的身体复原。二日后，加持与美里在旅馆中密会，加持将装有"最后的礼物"的胶囊，交给了美里。

解说 —— NOTES

沿续着前一话的内容，由EVA中真治的自我以及EVA以外的营救工作的两个方面同时进行。

最令人疑惑的是当玛亚向律子问及到为何如此了解营救计划的过程时，律子的回答是"以前亦曾进行过，但失败了"。

营救出真治后美里与加持的密会中，加持给美里的胶囊中，亦隐藏着不少秘密。而从加持的态度来看，似乎也有什么大事要发生。

本话在对剧中人物的心理描写方面起到了致关重要的作用。

副题 —— SUBTITLE

"总集编2:口唇期"

"口唇期"是心理学家弗洛依德所提出的理论，其意为"幼儿授乳时感到快感，所以会产生喜爱吮手指的反应"。



NEON GENESIS EVANGELION
EPISODE:20
WEAVING A STORY 2 : oral stage

●96年2月14日 ■脚本：庵野秀明 设计：鹤卷和哉 庵野秀明 演出：大冢雅彦 作画监督：鹤卷和哉

21

ネルフ、誕生

第弐拾壱話

NERV、诞生

He was aware that he was still a child

梗概 ———— STORY

SEELE绑架了冬月，力图从他那儿了解NERV的真实情况，面对质问，冬月回忆起许多往事——

1999年任大学讲师时初次见到元渡、2000年的"第二次冲击"、人口进化研究所、以前的学生、后成为元渡妻子的碇唯之死、赤木尚子博士的死亡与NERV的诞生……

不久，冬月被加持救出，但加持……

解说 ———— NOTES

叙述NERV的一些往事的这一剧本，看似为观众解答有关NERV的问题，但实质上，却设下了更多的谜团。

在这一话中，真治的母亲碇唯与律子的母亲尚子也有出场，而且大家也可看到元渡及冬月他们年轻时的样子，至此，除了剩下的三个使徒之外，EVA的相关人物已全部出场过了。元渡之所以靠近碇唯，据说是因为唯的才能以及她背后的神秘组织SEELE。此外，原先讨厌元渡的冬月后来究竟为何会成为元渡的得力助手呢？

副 题 ———— SUBTITLE

全文译作"他被告知他仍然是一个孩子"。这是在这一话的最后，面对听了加持的电话留言而痛哭不已的美里，真治感到他自己"什么也做不了，什么也说不出，自己还只是个孩子"。



NEON GENESIS EVANGELION
EPISODE:21
He was aware that he was still a child.

●96年2月21日 ■脚本：萨川昭夫 庵野秀明 设计：甚目喜一 演出：石堂宏之 作画监督：重田智

22

せめて、人間らしく

第弐拾弐話

至少要象个人

Don't Be

梗概 ———— STORY

天才少女明日香，从小就背负着有一个自杀的、精神失常的母亲的命运。随着近来明日香的同步值不断下降，她担心自己被强迫调离EVA驾驶岗位的日子也会随即而来，于是，第十五使徒出现时，她便不顾命令主动出去迎击使徒。但在受到使徒的精神攻击后，明日香的精神几欲崩溃，无法作战。最后，由丽驾驶零号机，使用隆基诺斯之枪将位于卫星轨道上的使徒击溃。

解说 ———— NOTES

明日香的过去，也在这一话中探明。但那却是明日香所不堪回首的痛苦经历，所以她将其紧紧地锁闭在心灵的深处，并以自信与高傲来掩盖这一切。为了表明自己存在的意义，她努力地去驾驶EVA，但被真治超越以及近来的不断的失利，使她懊恼，这一话中还被她最讨厌的丽所解救这一点使她的自尊心完全破裂。



副 题 ———— SUBTITLE

此处意义为"不需要存在"，这对明日香来说是十分残忍的，是她所无法克服的心的障碍。



NEON GENESIS EVANGELION
EPISODE:22
Don't Be.

●96年2月28日 ■脚本：山口宏 庵野秀明 设计：鹤卷和哉 演出：高村彰 作画监督：森木植

23

せめて、人間らしく

第弐拾弐話

泪

Rei Ⅲ

梗概 ———— STORY

只要接触到，就连精神也会被其侵食的第十六使徒，将绫波丽的零号机捕获，而明日香因为同步率低下而无法操作二号机。于是，元渡启动冻结中的初号机去为丽解围，但是，丽为了保护真治，开启了自爆程序与使徒同归于尽。当真治正为此痛苦的时候，丽又出现在他面前。当夜，因被元渡出卖、意志消沉的律子，将真治与美里带到了制造丽的器械面前……

解说 ———— NOTES

这次是丽的第三个剧本，至此，有关丽的疑问，被解答了一部分。同时，另一位角色——EVA开发者律子博士的命运，亦有明确的表示。此外，对于NERV许多不可告人的秘密，美里也开始选择出自己的道路。而对真治而言，他所无法理解的事实在太多了。



副 题 ———— SUBTITLE

继第五、六话后，"丽"的第三个剧本



NEON GENESIS EVANGELION
EPISODE:23
Rei Ⅲ

●96年3月6日 ■脚本：山口宏 庵野秀明 设计：鹤卷和哉 庵野秀明 演出：增尾昭一 作画监督：铃木俊二

24 最后的死者
The Begining and the End, or 「Knockin on Heaven's Door」

最後のシ者

梗概 —— STORY

第三新东京市，在多次经使徒侵袭之后，到处是战斗遗留下来的废墟。在夕阳西沉的湖边，真治遇上了一位少年，他是由 SEELE 送来的第五适格者——渚薰。经过心灵的沟通，真治对这位少年产生了好感，但渚薰的真实面目，是第十七位使徒，他带领着二号机，来到 NERV 地下的亚当处，但在追来的真治面前，他要求真治将他杀死……

解说 —— NOTES

在系列节目的开始，就设定了这个人型的使徒……渚薰。原本打算早几话就让他出场的，但根据作角色设计的贞本义行先生的意思，想让这位角色显得更为珍贵一些。结果，虽然只是在一话中出场的配角，在 96 年角川 NT 读者（NEW TYPE）人气角色排行榜中，排位在男性角色的第三位，由此可见角色设计的成功之处了。

第二十四话中有关渚薰的画面设计，都是由副监督摩砂雪来作画，而真治的部分也有贞本义行出马，在制作力量上，也是下了较大的力量。

副题 —— SUBTITLE

"开始与结束，敲击天国的大门"这句话，意味着寻求死亡的渚薰。"开始与结束"可能是表示"生与死"。



NEON GENESIS EVANGELION
EPISODE:24
The Beginning and the End, or "Knockin' on Heaven's Door"

●96 年 3 月 13 日　脚本：萨川昭夫　庵野秀明　设计：摩砂雪　庵野秀明　演出：摩砂雪　作画监督：摩砂雪

25 世界终结
Do you love me?

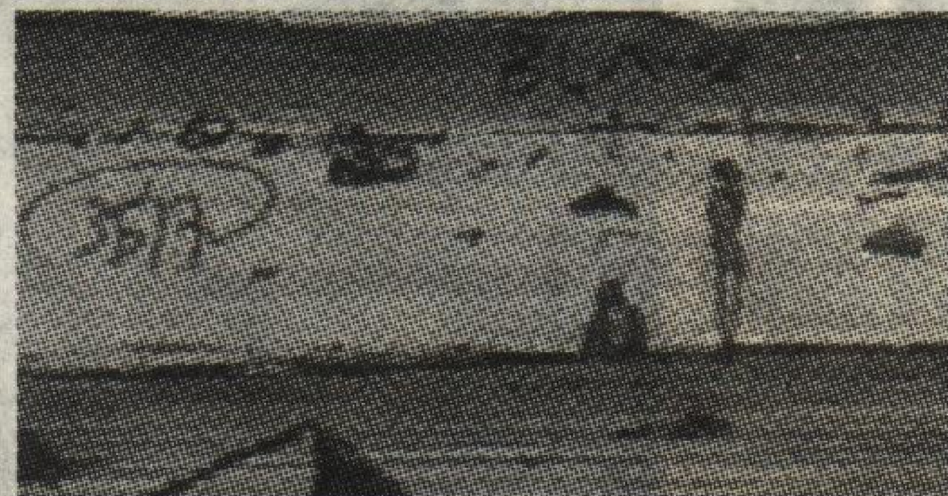
第弐拾伍話
終わる世界

梗概 —— STORY

至此，十七位使徒已全部消灭，NERV 也随之展开了他们的最后任务——"人类补完计划"。杀死了自己喜爱的少年后，真治陷入了痛苦的深渊；明日香依然无生存的意志，形若废人；丽在高处看着真治杀死渚薰之后，去向不明；美里一方面安慰消沉的真治，另一方面她亦要去探求加持所未知的东西……人类所缺少的东西，神有而人没有的东西，真实的位置，这一切，都随着真治的心的旅途，一起走向终点。

解说 —— NOTES

故事到这里，已经可以将连续性排除。所有的角色都会出场，一起讨论着"封闭的心之世界"中的生、死、憎恨、喜爱、悲伤、恐惧及一切心的问题。事实上，故事到这一话已经结束了，但从闪过的画面中，可以看见美里倒在血泊中，律子漂浮在某种液体表面……还有丽、明日香、加持、东治，他们后来都如何，这些，都不得而知，这个结局，给人留下的只有迷茫。



副题 —— SUBTITLE

这句话不用解释大家亦可明白，它表示了真治的依存心。另外，相信任何人在说这一句话时也都会有同样的不安感吧。



NEON GENESIS EVANGELION
EPISODE:25
Do you love me?

●96 年 3 月 2 日　■脚本：庵野秀明　设计：鹤卷和哉　庵野秀明　演出：鹤卷和哉　作画监督：本田雄

终 在世界的中心呼唤我
Take care of yourself

最終話
世界の中心でアイを叫んだけもの

梗概 —— STORY

时间是 2016 年，人们所失去的东西——即是心的补完在继续着。其中的一位少年——碇真治，他总是否定自我，讨厌自己，逃避现实，那就是他心所欠缺的地方，而弥补这心灵的空缺，那就是"人类补完计划"。有什么愿望，想要怎样的世界？当真治明白现实的世界并非他自我心中的封闭世界时，世界就豁然明朗起来。

解说 —— NOTES

随着真治的自问自答，视听者也可一起摸索心灵的问题的答案，只是要注意这个答案并无是否可言，这就是上一话中所说的"这也只是一种结局而已"。最后的结局，或许给很多人都带来了心灵上的冲击，虽然也有不少争论与之而来，但对于动画片而言，这的确已经是由物质到精神的升华了。

这一话的标题，是依据 SF 作家哈兰·艾里森的同名小说而来，只不过这里的"AI"与小说中的"爱"不同，是包含了表示自我的"I"与"爱"的两种意义（在日语中，"爱"的发音与英文中的第一人称"I"的发音是相同的）。顺便提一下，使用一些知名的 SF 小说的题目作为最终话的标题，这是庵野监督作品的传统，大家所熟悉的《蓝宝石之谜》的最终话也是那样去做的。

副题 —— SUBTITLE

"请爱护自己"——这是本作隐藏的最终的意义，这就象大家在给重要的人写信时，在信末附上"请自爱吧"的意思，是一样的。



NEON GENESIS EVANGELION
FINALE:
Take care of yourself.

●96 年 3 月 27 日　■脚本：庵野秀明　设计：摩砂雪　鹤卷和哉　庵野秀明　演出：摩砂雪　鹤卷和哉　作画监督：摩砂雪

NEON GENESIS EVANGELION 故事·续篇

STORY NOTE · PLUS

剧场版



【シト新生】
【Air/まごころを、君に】

第十七使徒被消灭后，NERV的工作，似乎已经结束，各个部门的职员们正在祥和的气氛中谈论以后的去向。这时，NERV本部突然遭到了战略自卫队的袭击，原来战自得到消息称NERV企图引发"第三次冲击"，于是他们标榜着"保护全人类"的口号对NERV的工作人员进行了惨无人道的大屠杀。

杀死了渚薰之后，真治无法再振作起来，整天沉浸在痛苦的思考之中。无心去应付战自以及来自人类补完委员会的EVA量产机的攻击……



精神崩溃了的明日香失去了生存的意志，但当受到战自的威胁、生命危在旦夕的瞬间，她感觉到了EVA机中母亲的存在，并在驾驶舱内见到了母亲的笑颜。突破了心之障碍的明日香觉醒过来，与战自以及EVA量产机展开了殊死的战斗……



为了与碇唯再会而被制造出来的绫波丽，在与元渡约定之时，来到了NERV底层中央教条的红色水池边，无论是作为容纳碇唯灵魂的容器或是"人类补完计划"的道具，她的命运也会就此结束(再生?)！而已感到自我灵魂存在的丽的决择是……

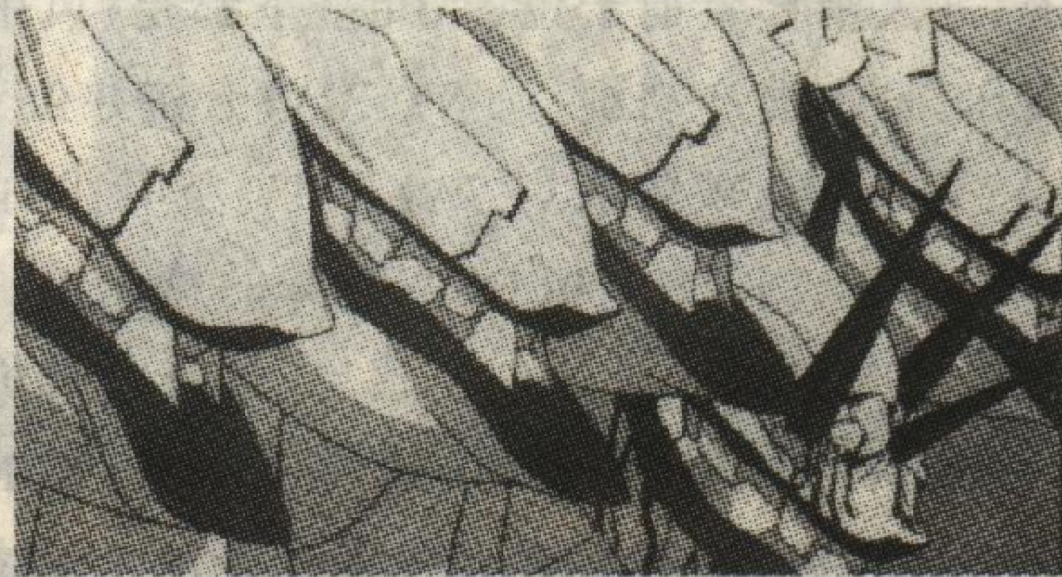
在战自的攻击之下，葛成美里不但要完成加持良治未完成的——对"第二次冲击"真象以及"人类补完计划"探查工作，还要保护真治与明日香以及防备SEELE对初号机与二号机的物理接触，她的忙碌直至被战自的流弹击中为止。





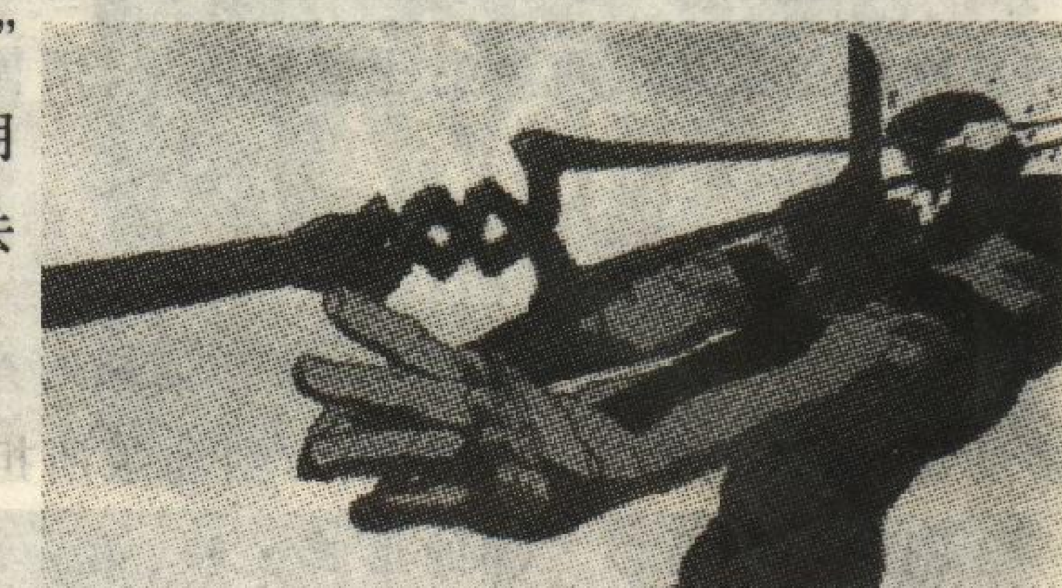
出于对元渡的憎恨，赤木律子接受了SEELE引爆MAGI的提案，但拥有赤木尚子思维方式的MAGI选择了碇元渡而放弃了自己的女儿，拒绝了自爆的提议，之后，律子被元渡射杀……

为了执行"里死海文书"中所记载的——十数年后一定会引起"第三次冲击"，SEELE需要所有的EVA去完成"人类补完计划"。他们一方面告之战自NERV企图引发"第三次冲击"，挑动战自攻击NERV，另一方面指挥量产机与EVA作战。使用如此残虐手段的SEELE，他们的目的是——改变人类的物质存在方式的通过仪式……





长期与SEELE共事的碇元渡、冬月幸增、碇唯，为了防止人类"最终的悲剧"，将人类引导入"新的世界"而酝酿了他们自己的"人类补完计划"，碇唯于2004年作为"被试验者"在试验中消失，十年后，元渡与冬月希望通过丽与莉莉斯的融合去补完人类，但在那之前，元渡希望能与碇唯相聚……



"人类补完计划"实行——除真治与明日香之外，全人类失去了物质形态与A·T·FIELD……

—THE END—

NEON GENESIS EVANGELION 总集篇

WEAVING A STORY

动画片

■TV 版

如同在故事篇中所见的，共二十六话，自 95 年 10 月 4 日起，至 96 年 3 月 27 日，每周三的晚上六时至七时，由东京电视系放映的 TV 系列动画。年平均收视率为 7.1%，位于第三十七位。角川"NEW TYPE"的抽查显示，受读者欢迎程度位于第一，碇真治位于男性人气角色首位；渚薰、碇元渡、加持良治分别位于三、六、七位；绫波丽突破十多年来由《风之谷的娜茜卡》的女主角娜茜卡所保持的成绩，位于女性人气角色榜首；物流・明日香・兰克尼与葛城美里，也分别位于第二与第五的位置。

原作为 GAINAX，企划方面专门建立了 Project Eva，角色设定贞本义行，机械设定(包括 Eva 与使徒)山下いくと与庵野秀明。

总监督是贞本义行十多年来的老搭档庵野秀明，副监督摩砂雪与鹤卷和哉，由东京电视系制作。

■Video 版

96 年的日本动画映带市场，受到迪斯尼作品相当大的冲击，进入销售量前十位的，几乎全都是《风中奇缘》之类的迪斯尼大作，日本国产动画，只有《EVA》上榜并位于首位。

内容上，映带版《EVA》与 TV 版有少许不同之处，此外还编辑了叫作《IN THE BEGINNING》的总集编，收录了贞本义行与庵野秀明等制作人员的创作感想，颇有收藏价值。

《EVA》映带版编辑的速度比较慢，至本文结稿时，可能还没有全部完成，故日本本地未能赶上看二次播映的 TV 版的观众，现在仍在等待着看大结局。盒式像带在 96 年内共售出 90 万盒。

■LD 版

与 Video 版差不多同时开始销售的 LD 版，有"最早的收录 5 枚的 LD BOX"、"复刻版 BOX"，以及"特别通信版"等几种，受欢迎程度远远高于前者，前九辑在 96 年内就售出 110 万枚，行家能明白这个数字代表了什么。

■DVD 版

收录了第一话至第四话的《EVA》DVD 版的第一辑，在 97 年 7 月 19 日开始销售，该日也是《EVA》剧场版第二部的首映日，目的是能够在相互之间产生些宣传效应，销售量的统计数字，目前还未有发表。

■剧场版

可以说 TV 版跟本就是个没有结局的东西，而且还留下了太多的谜，解决这些遗留问题成为剧场版所担负的巨大责任(?)

剧场版最后以二部的形式公映，第一部标题为《シト新生》(使徒新生)，于 97 年 3 月 15 日首映，第二部《Air/まごころを、君に》(Air/真心地、对你)于 4 个月后的 7 月 19 日公映。从"NEW TYPE"的采访报道来看，EAV 迷们在售票的前一日就开始排成长队等待购票。3 月 15 日，从早上开始下着小雨，在东京与新宿的公映场地，聚集了 7000 左右的 EVA 迷，还有 3500 人是彻夜等候。

至《Air/真心地、对你》为止，EVA 的故事全部完结，内容方面的介绍，请参看"故事续篇"。

漫 画

《新世纪 EVANGELION》的漫画，从 95 年 2 月开始在角川书店的漫画月刊"少年 A"上正式连载，与同时连载的《超时空要塞 MACROSS 7 TRASH》、《BT'X》等，成为该刊的主要卖点。在月刊上连载速度通常较慢，而且遇上动画方面工作紧张，或是每连载完六辑便要出版一本单行之类的事，往往要停载一次，故原本一年才有的十二次连载，实际上至多只有八、九次。当各位读者看到此文时，已连载至第二十六回，内容相当于 TV 版第九话的位置，按此速度计算的话，不知是否能在 2000 年发生"第二次冲击"之前连载完毕(笑)。担任漫画作画工作的贞本义行先生，同样也是动画片的角色设计，其人应算在插画、动画的行列里，漫画作品不多。

《新世纪 EVANGELION》国内出版物译为《福音战士》，共出版了三本单行本。原版单行本至结稿前已推出了第四本，前三本在 96 年内共售出 300 万册，在大阪等地的一些漫画专卖店中，曾有一天销售 1440 本的纪录，许多书店通常从早晨 11 时(该算是中午了吧)开始营业至晚 8 时，这样计算的话，相当于每 22.5 秒就有一册卖出，实在是很可怕的成绩。

以下，全文翻译日刊"少年 A"97 年 2 月号第 327 页的"《新世纪 EVANGELION》记录大全集"中的一文。

"也有出口至海外!!EVANGELION!!可以在亚洲与美国买到!

实际上，EVA 的关连产品不仅在国内(指日本)，连海外也是可以买到的。比如用汉字的中文版，使用了叫做《新世纪福音战士 EVANGELION》的名字。里面一些角色名字的译法如下"碇シンジ＝碇真嗣"、"绫波レイ＝绫波丽"、"物流・アスカ・ラングレー＝物流・明日香・兰格雷"。在美国，有英文与字幕两种版本的 Video Soft 及 CD－ROM 之类的产品。"

GAME

于 96 年《新世纪 EVANGELION》的第一部游戏面市。除了为游戏制作了大量动画之外(可惜不是整屏的)，也可以看到与 TV

版动画完全相同的片头与片尾。作战部分虽然完全使用动画来表示，但操作系统一时半会儿很难搞明白。作为敌人的使徒，也并非动画中的十七使徒，而是原创的角色，所以也无法从动画中得到什么提示了。该游戏的廉价版于97年2月14日发售，而廉价版卖出不久，GAME的第二作便接踵而至。

实际上第一部游戏并未受到什么好评，于是在制作第二部时，对各个系统都进行了强化，而作战画面也成为了时下流行的POLYGON，相反的，在战斗系统方面作了大幅度的简化。于97年3月7日发售的这款软件，最后命名为"2nd Impression"（第二印象），随软件一块儿，还附送相关的单曲CD及EVA卡片3枚。另外，在"第二印象"中，随进度的增加，会出现一些资料欣赏以及迷你GAME，玩者可以与明日香一起进行动作同步的特训亦可向MAGI请教问题，不过要小心，千万别听信这台"MAGI"的决议，因为它只有两块32位的CPU而已。

今年9月25日所发售的《新世纪 卡片博物馆》十分详细的收录了关于该作品的有关资料，玩者可通过玩迷你游戏来不断获取卡片，其中包括角色、兵器、预告以及周边产品等等，读过本文之后大家不妨再回头玩一玩这款游戏，相信会比以往有更多的乐趣。顺便想提一下的是，同日发售的《超级机械人大战F》中，也会有EVA系列登场，按照她们的特性，也会出现象"暴走!"、"A.T.FIELD"、"内部能源耗尽"等情况，而明日香那句著名的台词："あんをバカ"（你这个笨蛋）又会在耳边响起了……

此外在个人电脑上，亦涌现出了不少EVA的软件，但决大多数都是设定集或卡片，真正称得上是游戏的，是要求电脑配置甚高的《新世幻EVANGELION/钢铁のガールフレンド》（钢铁之女友），与"第二印象"的山岸真由美一样，加入了自己的原创角色——雾岛玛娜。此款软件于今年7月11日发售，最后定为四张CD，售价甚高（14800日元）。

MUSIC

《EVA》的主题歌"残酷なのテーゼ"（残酷的天使纲领）与片尾曲"FLY ME TO THE MOON"的单曲CD共三枚，名为"FLY ME TO THE MOON"的另一张CD收录了由各位女性配音演唱及各种不同的音乐表现方式的片尾曲）。在九六年内，差不多卖出了100万枚，再加上其它的一些乐曲CD，总数在200万枚以上，这个成绩，打破了十七年来由"银河铁道999"所保持的记录。

（片首曲）残酷な天使のデーゼ

编曲/大森俊之　　作词/及川眠子
歌/高桥洋子　　作曲/佐藤英敏

残酷な天使のとうに　少年と　神话になれ

苍い风がいま　胸のドアを叩いても
私だけをただ见つめて　微笑んでるあなた
そっとくれるもの　もとめることに梦中で
运命さえまだ知ちない　いたいけな瞳

だけどいつか气付くでしょう　その背中には
遥か未来　めざすための　羽根があること

残酷な天使のテーゼ
??迅かちやがてとび立つ
ほとばしる热いパトスで
思い出を里切るなち
この宇宙を抱いて辉人
少年よ　神话になれ

（片尾曲）FLY ME TO THE MOON

编曲/To shi yuki Ohmori　　作词/Bart Haward
歌/CLAIRE　　作曲/Bart Haward

Fly me to the moon.
and let me play among the stars.
Let me set what SPring is like on jupiter and Mars.
In other words hold my hand!
In other words darling kiss me!

Fill my heart with song.
and let me sing forever more.
You are all I long for all I worship and adore.
In other words please be true!
In other words.
I love you.

STAFF & CAST

贞本义行（角色造型设计）

为《EVA》设计人物造型的贞本义行，国内的读者可能还不太熟悉，他所属的日本动画制作社GAINAX，十多年来一直从事动画设计与插图制作之类的工作。今年7月于北京召开的中日导演研讨会上所放映的观摩影片《王立宇宙军　オネアミスの翼》（奥内米斯之翼）曾由上海音响出版社发行过录像带，译名为"王家宇宙军"）便是贞本义行设计的造型。另外有一部大家一定不陌生的电视动画系列——《ふしぎの海のナディア》（"不思议之海的娜迪娅"国内放映时译作"兰宝石之谜"）中的志强、兰莉亚等角色，亦同样出自贞本先生的笔下。

庵野秀明（总监督）

他的职业可以确定是动画制作了。早在1987时，便与贞本义行合作制作《王立宇宙军》，当时担任的工作是作画监督。后一年，又与美树本晴彦合作负责监督《トップをねちえ!》（英文名为"AIM FOR THE TOP!"），90年再次与贞本义行共同效力于由NHK制作的《兰宝石之谜》，并因此在日本动画界取得一席之地。此次担任《EVA》的总监督，是第三度与贞本义行搭挡，亦是他动画生涯的顶峰时期。

摩砂雪（作画监督）

她（?）在《EVA》的TV版与剧场版中担任了设计稿、作画监督、原画设计等主要工作，《EVA》TV版的片尾，也是由她画的。这之前，她同样在《王立宇宙军》时期担任过原画设计。制作《孔雀王Ⅲ～樱花丰壤》时，也作过造型设计，而可代表她个人风格的，是94年制作的《MACROSS PLUS》。

绪方惠美（碇真治/配音）

幽游白书——藏马
魔法骑士LEIASU——EMERODO公主

典形的中性发音，为性格内向消极的真治配音。

林原めぐみ（绫波丽/碇唯/penpen/配音）

乱马1/2——乱马（女）
魔神英雄传——忍部日美子（HIMIKO）
碧奇魂——宫藤红叶
DNA²——佐佰伦子

基本上总是为可爱的女孩配音，此次是语音平淡无起伏的丽以及"温泉企鹅"。

宫村优子（明日香/配音）

精灵狩猎者——井上律子

以前并无什么成绩，在为性格火爆的明日香配音之后使她大红大紫。

三石琴乃（葛城美里/配音）

美少女战士——月野兔

饿狼传说——不知火舞

碧奇魂——泽口小梅

能适应多种性格的配音需要，这一次是"开放的大姐"型的美里。

土井美加（赤木律子/配音）

可曾记得爱——早濑未沙

早濑未沙与赤木律子，同样都是冷静的女性。

山寺宏——（加持良治//配音）

天空战记——龙王 PYOMA

魔神英雄传——库拉玛

乱马 1/2——响良牙

八犬传——犬山道节

龙王也好，良牙也好，山寺宏一适于为憨厚朴实的男性配音，但加持却有些花心。

谣言！？预知！？OH MY GOD！！

在剧场版《EVA Air/まごころを、君に》放映之前，EVA 的各种关系及结局仍是一个谜团，但每个观众的心里，早已运酿完了自我心目中的结局，于是，各种传言纷纷出现。它们从逻辑，直感与瞎撞为基础，左右着各种心态的观众们的猜测。虽然这些传言都并非有制作社正式的声明作后台，但也不可完全排除它们存在的可能性，以下就让我们去观摩几种比较得到大众认可的说法。看完之后，不论你是赞同也好、气愤昏厥也好，千万别忘记坚持你自已的理论，因为它是属于你自己的想像空间。（某些传闻目前已在剧场版中成为事实。）

OK，这就开始了——

之一：明日香被 EVA 量产机所杀

明日香与 EVA 量产机交战后，虽然击破了数机，但最终二号机达到活动限界，明日香被量产机所杀，真治目睹这些后，又燃起战斗意志，初号机暴走。

之二：美里被战自所杀，律子启动 MAGI 自爆

鉴于 TV 版第二十五话的几个画面，很多人都赞同美里与律子会死亡的意见，据称美里是在劝说真治回复战斗意志后被战略自卫队射杀，律子启动 MAGI 自爆但被 CASPER 否决，之后，她向元渡射击后自杀。

之三：人类补完计划的全部内容，是要引发"第三次冲击"

"人类补完计划"的最终便是全人类死亡，随后放弃人类的姿态再次返回到生命之源的开始。

之四：东治他们会乘坐 EVA 参战

因为真治的班，是为了便于挑选适格者而建立，而量产型 EVA 又多达九台，所以也有这样的传闻：东治、剑介、光他们会被 SEELE 洗脑后乘坐量产型 EVA 出战，经过激战，除丽之外全员死亡。

之五：绫波丽的真面目，是第二位使徒！！

在 TV 版中已有丽是人造人这一事实的确定，另外还有宣传海报描绘了丽背后长出翅膀以及可以用自身打开 A.T.FIELD 等现象，但这一说法最重要的基础，是因为作为第十七使徒的渚薰曾对丽说："你与我是相同的"。

之六：结局是全员全灭！

总之，这是近几年来流行的作法。

之七：这一切，都是真治的梦

这一切都是在现实世界中，2000 年时真治所作的梦，后来真治将以最后没有一个人幸免于难为结局的故事写成了一部名为"新世纪 EVANGELION"的 SF 小说，一气成为公认的 14 岁的天才 SF 小说家。

之八：生存下来的真治与丽，成为了……

最终的战斗后，除真治与丽以外的全部人类死亡，真治与丽成为了新人类的亚当与夏娃。

之九：冬月的妄想！？

于 1999 年，冬月被碇唯的才貌所吸引，但碇唯却对六分仪元渡有好感，被抛弃的冬月便妄想出了"第二次冲击"之后的历史。

之十：没有结局……

在最关键的时刻，在屏幕上出现了监督的脸，他会说："谜需要各位自己去解答。"

之 X：PENPEN 是第 X 位徒使！！！

（1）漫画中美里曾说 PENPEN 是她原先工作地方（人工进化研究所）用于实验的，它将会在以后露出它使徒的真面目。

（2）实际上 PENPEN 是作为对人类无害的使徒而被加以保护的，为了阻止"第三次冲击"的发生，它将挺身而出。

编后

哇……！！终于写完了。此刻，面对着满桌、满地、满床以及满碗的资料（凌晨泡方便面时用来盛面的碗，资料不幸加入了面的行列），我亦不知道自己究竟写了些什么。唯一清醒的意识，便是希望本文能为国内的 EVA 迷们提供一些方便。在日本，EVA 这部作品继"宇宙战舰大和"及"机动战士 GUNDAM"系列之后，成为了又一部影响到社会现象的作品，相关的情报书籍多不胜数，甚至有许多书店开设了专售 EVA 相关资料书籍的柜台，而在 EVA 游戏与漫画同时流入国内时，全面介绍 EVA 的，相信本文是首例。文中采用的资料与数据，分别载自日本：

学习研究社　　月刊"アニメディア"97 年 8 月号以降

角川书店　　月刊"NEW TYPE"97 年 10 月号以降

角川书店　　月刊"少年 A"97 年 10 月号以降

富士见书店　　月刊"DRAGON"97 年 6 月号以降

角川书店　　"NERV REPORT"

此外，还要特别感谢在写作过程中提供资料与给予帮助的以下各位：

研究游戏、漫画连男孩都自叹不如的雪鹰小姐。

从日本不断寄来资料提供剧场版内容的 KAKU 先生。

自称 EVA 迷，但连丽的瞳孔颜色都搞错的 BLUE 编辑。

什么也没做，只是在电话里唠叨的 KING 编辑。

名作大家谈·名作大家谈·名作大家谈·名作大家谈

最终幻想战略版
——好坏各半的SLG

今夏史克威尔在PS上发售的SLG－FFT引起了诸多争议。有人说FFT是基本上模仿了曾在SFC上名噪一时的SLG大作——皇家骑士团Ⅱ，并没有什么创新，有损于一个大牌软件公司的名声，有人说此次的FFT制作十分优秀，是在次世代中的SLG精品，尤其是其高超的难度，在一贯以低难度著称的次世代游戏中可谓一枝独秀。不过本人对FFT的评价却包融了这两种看法。

首先，FFT是有其优点而言，如果抛开"皇家骑士团Ⅱ"而言，此作的整体水平极佳，画面十分优秀，系统虽然复杂但并不显得杂乱无章，角色设定也比较吸引人，而故事情节方面就更加不用考虑，毕竟是史克威尔的作品，剧本决对不会差，更加值得称道的是本作的音乐，其浓厚的带有中世纪欧洲风格的音乐让人浮想联篇，尤其是几支苏格兰风笛的独奏曲，听者仿佛真的进人这亦真亦幻的世界。当然就算是把"皇家骑士团Ⅱ"拿来一比，此作虽然在有些方面有抄袭之嫌，但是她还是有其独有的特点。

之后我们来看看FFT的缺点所在，除了有些地方仿效了"皇家骑士团Ⅱ"，正是存在着自己的缺陷。在其宏大的故事情节之下，两大强国的交战场上，战斗场景明显过少，无法与其辉宏的故事情节相比。作为王国中最强的大骑士团，其中人物却少的可怜，让人仿佛觉得具有几十人在战斗，在这英雄倍出的战乱岁月中，登场人物数却很单薄。FFT难度虽然很高，但是其中对于魔法的使用时间都设计的十分不合理，一个召唤士在使用强大召唤时所需的时间却可以让己方把敌人全灭了，如果这样，还设计强大的召唤魔法和召唤士，这一职业就显得很不合理。

当然FFT虽然有所缺陷，但其毕竟是一款难得的高难度SLG作品，值得广大玩家一玩。

四川　JACK

真说侍魂·武士道烈传

终于，众人翘首盼望已久的SNK的首部RPG大作《武士道烈传》如期在6月27日推出了。回想起在95年，当SNK宣布将会制作这部RPG时，曾一度成为当时业界的热门话题。那是因为，将格斗游戏改编成RPG形式可以说是一种创举，是没有先例可以借鉴的。而且SNK是一直以制作优秀的格斗游戏著称的，并没有制作RPG的经验。但是由于侍魂系列人气度极高，人物个性鲜明，加上以幕府时代为背景，是制作RPG的好材料，还有传闻说是因为SNK的对手CAPCOM也制作过极受欢迎的RPG《龙战士》系列，于是SNK也跃跃欲试。不过，满怀信心的SNK的这个尝试并不太成功。《武士道烈传》由于种种原因一再延期发售，据说是因为SNK要比较谨慎地制作和调试，不想过早推出而出现大的漏子。

说回正题，《武士道烈传》从整体上说还是蛮不错的，战斗画面经过了改良，角色的招式更加华丽，并没有失去侍魂所特有的神韵，BGM制作得不错，尤其是OPENING，在由大野しる做人物设计的图片式片头中，其中激昂，壮烈的BGM给我留下深刻印象。但正如我开头所说的，《武士道烈传》是SNK的RPG处女作，不如人意的地方还有许多。如在LOAD碟方面，使人等得实在是不耐烦，SNK似乎并不会运用SS的内存大的特点去制作游戏。此外，各关的BOSS出奇的弱，尤其是"邪天降临之章"中的最终BOSS——天草四郎，弱得竟然可一招秘奥义就可搞掂（即解决的意思，广州方言）爆机，而在剧情中出现人物的对话配音时，竟又要LOAD好一阵子，在战斗中角色使用奥义时，角色的叫声总是滞后于其动作。而作为本游戏卖点之一的格斗指令搓招入力方式，却经常因为多次正确的输入但系统不承认而放弃，居然比起NAMCO在SFC上的《幻想传说》的搓招手感还差！真是希望越大，失望越大！不过，话又说回来，SNK能吸取经验，制作出下一部更好的RPG作品！

广东　英诗硕

真说武士道列传

"侍魂"系列一向是可以吸引广大玩家的，此次的RPG形式下的《真说武士道列传》虽然制作水平较差，但是仍然可以称之为名作。

明显NEO·GEO对次世代的表现力了解不深，其游戏的制作水平与十六位机相比并无太大差异，虽然画面比较的优秀，音乐也让人感觉不错，但是其漫长的读盘时间却是十分恼人。对于游戏中每位仲间招式的设定，显得有些失误，每个人物都有许多的必杀技但是其中许多招却仿佛很雷同，人物招式相同，伤害却不一样。整部作品分为两章，这种形式虽然设计新奇，但是却没有将这一优点完全发挥出来。所有的情节都是按照一条线的直线流程，途中并无任何分歧和影响情节变化的场面，让人觉得索然无味。

当然对于NEO·GEO这样的一个对战GAME公司，能够制作出如此的RPG也十分不易，可能是我们的期待值颇高了。希望NEO·GEO公司能充分利用有众多格斗游戏的优势，多制作几款以格斗游戏为背景的RPG，相信在不久以后能玩到"真说饿狼列传"、"真说格斗之王列传"之类的RPG。

江苏　周涛

下期点题

《前线任务2》(PS)

《超级机器人大战F》(SS)

这两款游戏将会在今年十二月份和明年一月份两期杂志中进行评论，欢迎大家积极投稿。来信请寄往"西安市雁塔路南段11号　现代电子技术编辑部"。截止日期：1997年11月5日。

另外欢迎投稿者对游戏进行评分，具体评分方法请见前文。

下期见！

名作大家谈·名作大家谈·名作大家谈·名作大家谈

名作大家谈·名作大家谈·名作大家谈·名作大家谈

自从"名作大家谈"此栏目开创至今,得到了广大热心读者的支持。近日收到了广东黄诗硕读者的来信,他在信中向我们建议在此栏目中除了让玩家抒发自己的感情外,最好还要加入一个简单的评分,由玩家自己来对游戏进行评价。

这个建议给我们启发很大,经过众编辑一致讨论,现决定增加评分这个形势。具体方法如下:

在寄给"名作大家谈"文章的正文后读者可以加上对此游戏的评分。评分一共包括5项,分别是:情节、画面、系统、音乐、人物,每一项最高得分为5分,总共满分25分。读者评分纯属自愿!

——若雨

浪漫沙嘉——新领域随感

今夏史克威尔大作不断,FF7、FFT陆续推出,好戏连台,其精彩自不必说。而另一款颇为另类的在SFC上也曾出现过的RPG名作,浪漫沙嘉也在PS上推出了其系列的第四作。

此作今回集结了人类妖魔,机械与生物四大种类,剧情方面依然保持沙嘉系列的一贯风格——高度自由,除了几项特定的事件外可由玩家任意选择何时前往何地冒险。

而令人又爱又恨的是游戏有七个主人公,既有背负兄弟对决宿命的魔法青年フルー,又有为体内流着半人半妖之血而迷惘的少女フセルス,还有那为寻回自己失去的记忆的机械人T260,要为自己被杀害的未婚夫报仇的秘密组织成员エシリア,为保卫自己家乡而寻找魔力指轮的クーン,更有探索新生活而四处冒险的リエートト和背负家仇大恨与邪恶誓不两立的レシト。这七个主人公都有各自不同的身世,在游戏中除了大家共有的情节自然都有其各自的事件,在游戏终章等待他们的总关底也各不相同,游戏的主线则由四枚卡或四个故事贯穿起来。而他们在游戏中也会遇到各种各样的同伴,总共有15名之多,又都有各自不同的技或术。技又为剑技、刀技、体技、见切技、铳技;术也分为魔妖术、阴阳术、时空术、印秘术、心幻术。玩家大可以根据自己的喜好,选出4名与主角组成自己中意的人类战队,妖精一族,机械黄金搭档或妖魔术超自然力队。而如果玩家在游戏中指令输入适当的话,更可以组成连续技,画面十分华丽,攻击力惊人,笔者曾用五人连续技一下打掉敌人七万二千多点HP,其感觉只有一个字——爽!

而玩者在遇到同伴之时,也会因主角的不同而发生不同的事件,如选用魔法青年フルー在进行时术资格修炼时会遇到"时の君"作为该情节的关底,当时感到此君实力非同一般。而在选用半人半妖好フセルス时笔者在遇到他时以为又是一场恶战,谁知间惊喜的发现,这回他竟是可以用"仲间的诱"拉其入队的,他不但可使我方一成员再次攻击,更有一招オーウアトライウ可在一回合行动5至8回。而笔者在最后与要フセルス舍弃人类之血,作为妖族的妖族女王总关底对决时,就在敌我双方生死决斗,(敌我双方均濒死,但敌行动先的情况下),使出时之后的这招オーウアトライウ令时空一时停顿,再配以阳术的ステーライトヒール,给我方全队成员都加HP,结果妖族女王虽连击三次重创我方,但也已挡不住我方成员的最后一击!

玩家不要以为每位主角在不到20小时之内爆机,情节就平平无奇。例如在选用半人半妖好フセルス为角,在游戏开始就有一位名叫"白蔷薇"的少女作搭档,期间其他同伴离离合合,唯有她一直在队,到接近游戏尾声她已领到印术一招"停滞のハーン,使用时可使敌人同自己一同被封住,正当笔者为此而欣喜时,她却在和主角出入阁の迷客的方法不对导致她迷失,反复试验后才明白是剧情所致,无奈之下感叹痛失良友。而在最后战胜妖族女王之后,主角恢复人类的身份时竟发现"白蔷薇"也终于从"阁の迷宫"里走了出来,与主角团聚在一起,当时的心情真是非常高兴。

谈了这么多游戏的好处,也不能不提一下这个游戏的不足之处。首先就是游戏居然没有片头和片尾,完全不符合史克威尔一贯超美的片头片尾风格。其实如能配合每人的故事做一段片笔CG,哪怕一小段,也能更深地打动玩家,这一点上显得诚意不足。

还有游戏欠妥之处在于当你从战斗中得到了许多物品想用之换钱时你会发现除了廉价的"毛皮"之外几乎所有的道具都无法出售,金钱只能靠你在战斗中一点一点积累,而每件贵重的装备动辄就需资金几千块,要想鸟枪换炮谈何容易。好在游戏中有两处售卖金块的地方价价不同,可以低买高出,获取无尽资金,否则真要为财而战了。

还有一点就是当游戏强行事件发生之时,玩家可能发现除了选用的主角之外,其他陪伴主人公的强力仲间都不见了,取而代之的是游戏给玩家强行配给的仲间,其弱无比,有的甚至挡不了敌人一次攻击。最明显的例子就是选用誓为未婚夫报仇的エミリア时在潜人敌秘密基地时,如果等级稍低,未练有强力的攻击手段。那时真是叫天天不应,叫地地不灵,这一点玩家一定要千万注意。

还有让人不满就是游戏战斗的消耗的技(WP)无法用任何道具补充(结界石除外,少则一枚,多则三枚还是留待在总关底之前再用为好),而术(JP)的消耗就可以用术酒来回复。这就出现了持有技的角色吝惜技的使用而应付漫漫的探险路途,而持有术的人物就可以放心使用最强力的术技。这可能是史克威尔为平衡游戏难度而这样设计,但总是让人觉得怪怪的。

总之这款游戏虽有这样那样的不足,但瑕疵不掩美玉,它还是一个非常的玩的好的游戏,希望史克威尔能继续推出它的第五作吧。

北京 任克难

名作大家谈·名作大家谈·名作大家谈·名作大家谈

漫园

最近支持四格漫画的朋友越来越多，把从游戏中获得的感受以漫画的形式表现出来，真是再恰当不过了。不过，大家也别忘了多给单幅的作品捧场，否则“漫园”就要变成“四格漫园”了！

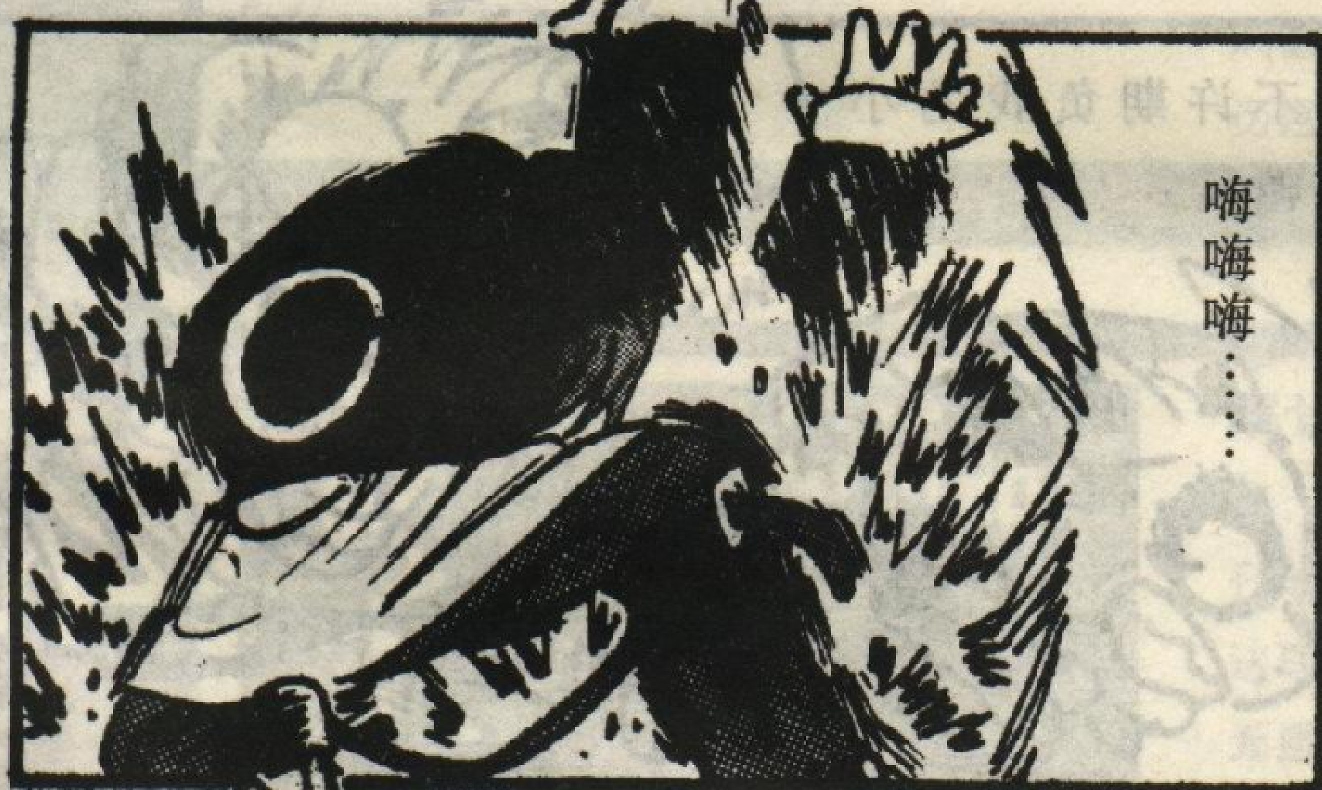
——KING

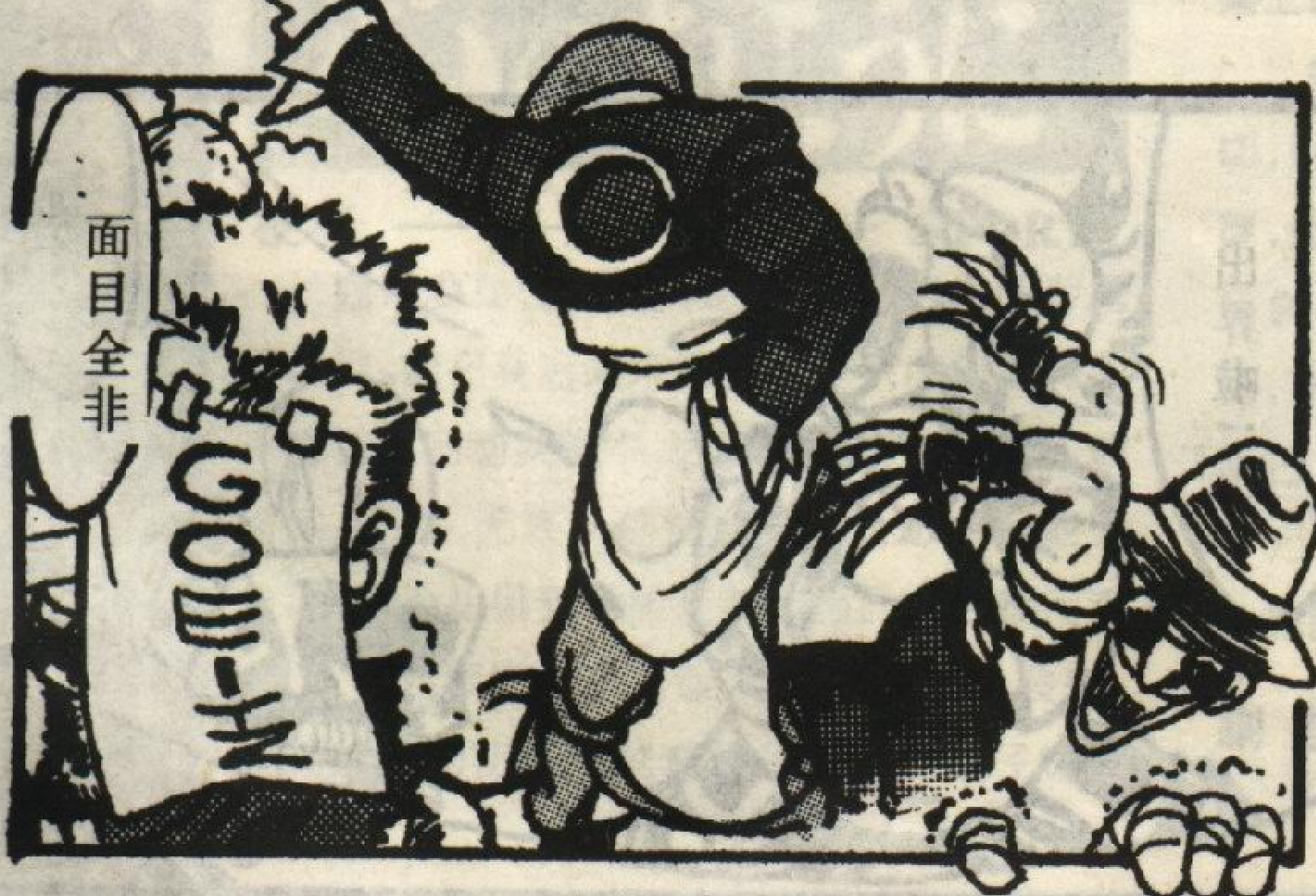
“帅哥”高尼茨

作者/郑宏伟









现在《97格斗之王》已推出，创作些关于它的漫画吧！

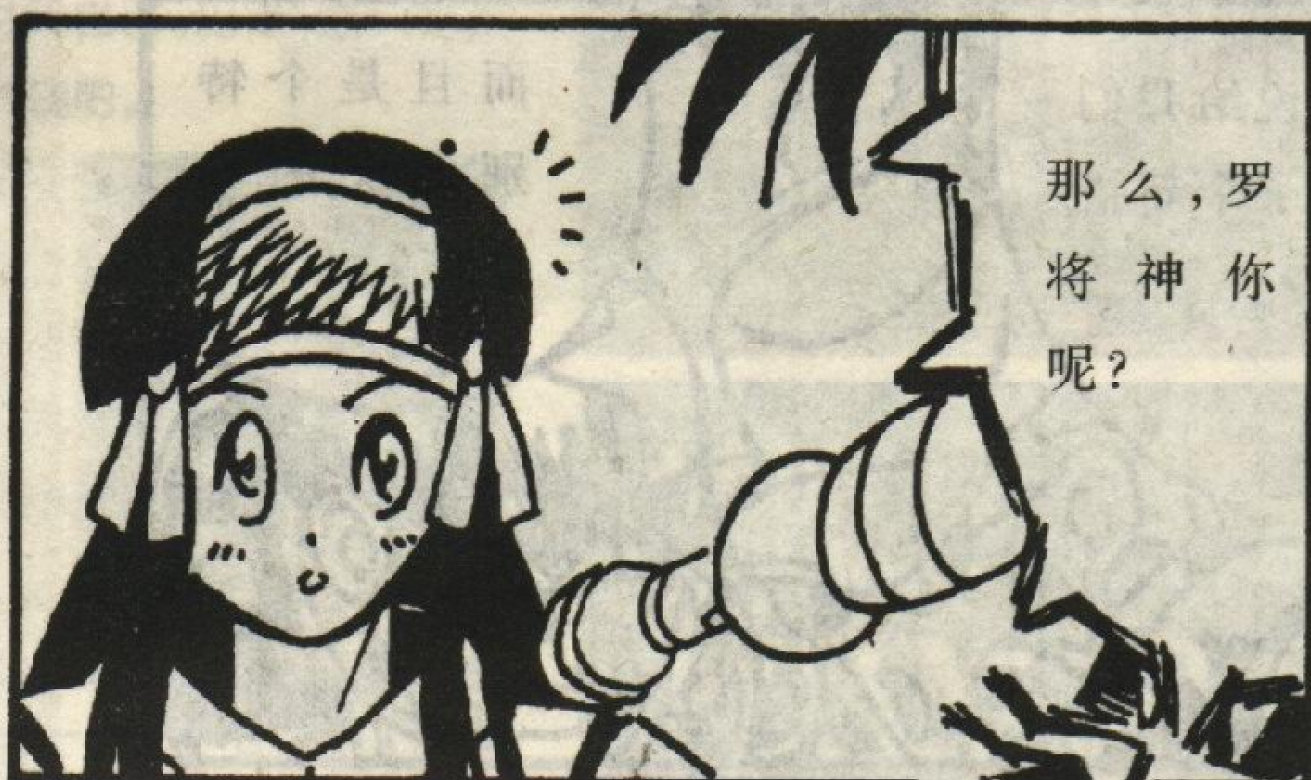
郑宏伟玩友的四格作品寄来的真是不少，其素材均来自SNK的格斗游戏，看来你是很喜欢本公司的作品了？

——MOMO

罗将神的职业

作者/郑宏伟









マン园

MOMO:“两幅四格漫画就占用一整页,是不是有点……”

KING:“四格的创作有着相当的难度,也需要作者花费一定的精力,为了表示对作者的尊重,我们不想硬将作品挤在一个小小的角落里!”

意料之外

作者/郑宏伟



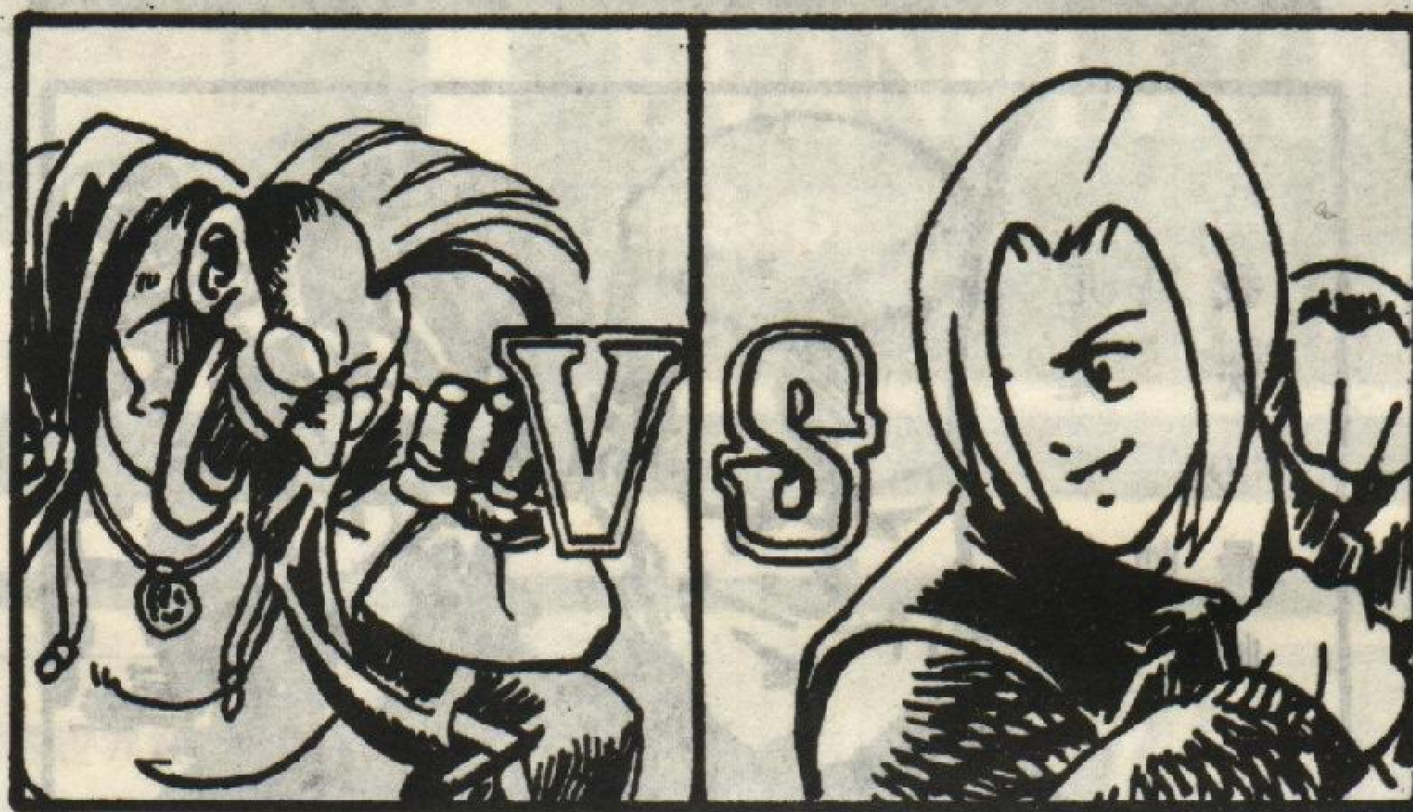


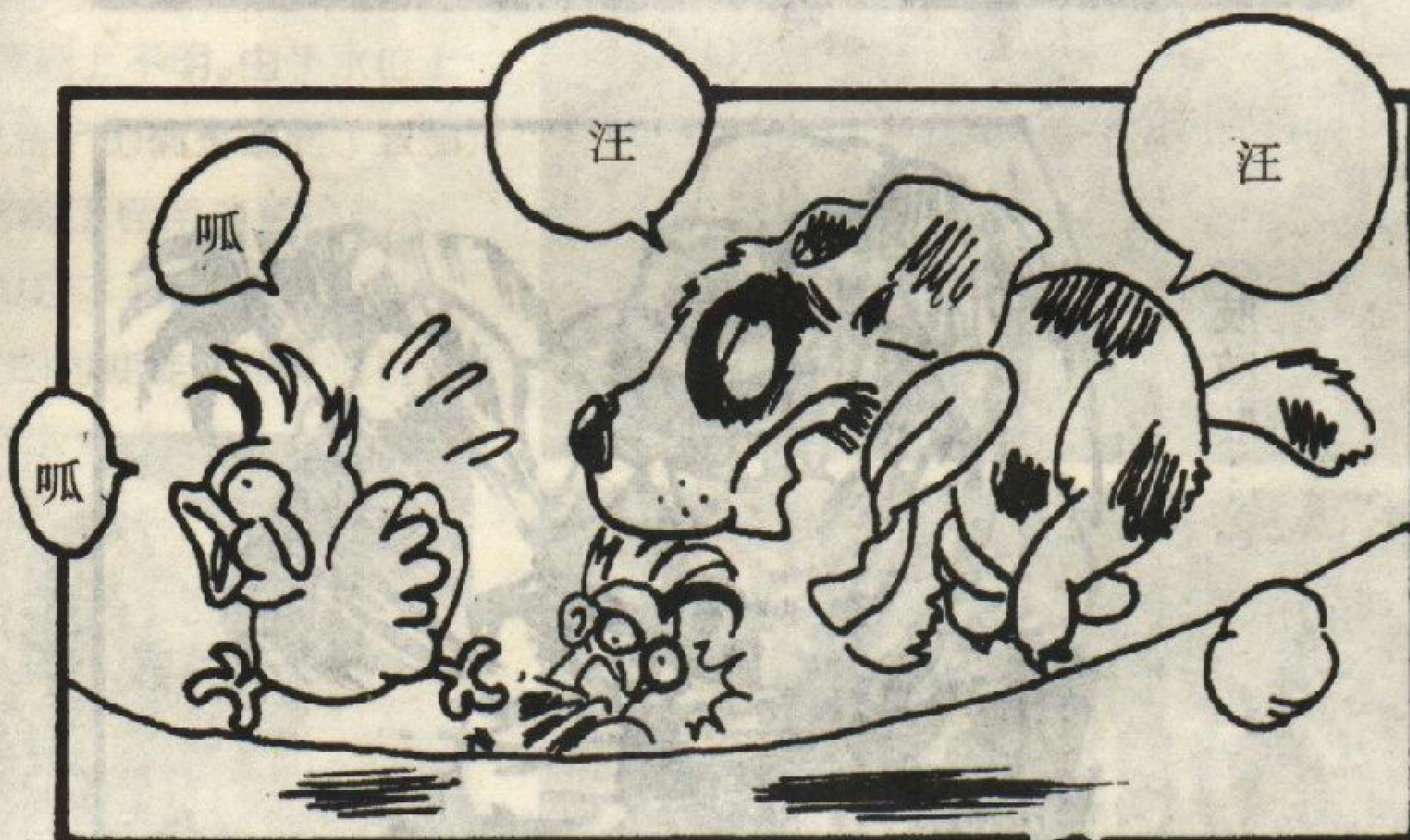




鸭王失算

作者/郑宏伟









对于作品的评价在此已不用多讲,借此我想对所有阅读本栏目的朋友说一句,游戏和漫画使我们能够放纵自己的想象力,请大家不要放过这个机会。

——MOMO

MAN园



侍魂之娜可露露

十分出色的一幅作品，人物动作及气氛处理得都很有气势，希望能看到你更多的作品。

作者：广东郑哲孚



最终幻想Ⅶ

将艾娅莉丝的安详与克劳德的忧伤都画了出来，使人联想想游戏中两人生离死别的一幕。

作者：广东陈夜星



八神的家

非常有趣，不过看房子象是中国的建筑，难道八神庵『移民』了吗？画功很不错，谢谢投稿。

作者：北京陈一多



名称不详

忍不住还是把这部作品登了出来，不光是因为你的画功不错，也出于个人的爱好。

作者：陕西张健



攻克机动队之草薙素子

感谢本画作者对本刊一贯的支持，我期待着能尽快看到你的下幅作品。

作者：北京刘管乐



交流感情的园地——编读往来

责编/若雨

本刊年底又将有新动作！为了感谢一直支持我们的广大热心读者，也是为了响应大家的强烈要求，本刊特决定从一九九七年十一月起增加彩页，由原来的四封四彩增加到四封十二彩，原来一直随刊增送的大海报继续不变，这是本刊继增加黑白页改平订后又一新举措。

彩页增加以后，杂志的价格不变，而且保证彩页将十分精彩，到时候我们会更加全面的向大家介绍优秀作品的最新画面。

本刊于十月推出的《电子游戏技巧——电子游戏最新指南与攻略》大受好评，许多热心读者来信一致评价此书实用价值极高，对游戏攻关时帮助很大，在此我们十分感谢那些热心的读者，我们保证仍会以极高的热情继续为大家服务。

○贵刊近日出版的《电子游戏技巧——电子游戏最新指南与攻略》的确比《'96典藏本》有质的飞跃，通篇上下全文中都是“干货”——攻略极多，为广大玩家在闯关时提供了极大的帮助。新开设的“指南”让人有耳目一新之感，相信在对于游戏选择时有极高的参考价值。如果贵刊能将这一作风保持下去，将是我们广大读者之幸。

——河北　滦晨超

△永远以最快的速度将攻略和新闻呈现给广大热心读者，这是我们的信条。我们知道自己的实力并不属于最强，但是我们会尽自己的最大努力为广大热心读者服务。我们相信广大热心读者和玩家永远都需要实实在在的东西，在我们的刊物和书籍中一直会保持大量实用性原创性的内容。

○《电子游戏技巧——电子游戏最新指南与攻略》让我爱不释手，真是象杂志中广告上所讲，是把今年年初至年中的优秀RPG和SLG游戏作了系统上的总结，并且可与杂志相结合。

在本书的封面上“电子游戏技巧”后面注明了个(1)”字，看来此书肯定是要作为系列丛书登场。希望本书的优点能够继承下去，毕竟有一个好的开端并不容易，另外也希望下一部书能有所提高。

——福建　钟广文

△《电子游戏技巧——电子游戏最新指南与攻略》是系列丛书的第一部，从目前来看，此书的形式还是广受好评的，现在已经有许多热心读者询问有关此书第二部何时出版。

大家知道今年年底时将会有大量的优秀游戏推出，到时仅仅凭借杂志看来是不能把所有的优秀GAME一一刊出的，所以本刊初步决定将会于一九九七年底左右推出系列丛书的第二作。关于内容方面，仍是以大量完整、优秀的PRG和SLG攻略，“最新指南”与颇具号召力的“热斗出招”三个版块为主。关于其它方面能否再有所创新，目前还不敢说，不过有一点请大家放心，此书的水平决对不会低于第一部最新指南与攻略”的。

○贵刊杂志中一直连载的《最终幻想的世界》一直吸引着我们，他让我们系统的了解到“最终幻想”这一系列各作品的变迁和联系。新近登场的《浪漫沙加全面分析》更让我们感到欣喜，史克威尔的招牌作品在贵刊中被一一“全面解剖”，真是让我们这些玩家大呼过瘾。不过在十月份期刊中《最终幻想的世界》的附录开始出现，难道连载到此就结束了吗？

另外贵刊中一直是大人气的栏目《王者之书》怎么变为了不定期出现了？

——天津　田立荣

△《最终幻想的世界》的攻略原定于在《电子游戏技巧——电子游戏最新指南与攻略》上刊出，但是因为篇幅太大，一下会占用大约二十多页的页码，所以最后决定在杂志上连载。此次连载后，《最终幻想的世界》将继续登场，连载到何时才完呢？(据说是前途路漫漫)《浪漫沙加全面分析》是继《最终幻想的世界》受到广大好评之后登场的，其内容也是极为丰富，恐怕也要连载许多期才能结束。

关于《王者之书》的问题是这样的，“王者之书”一向是把格斗游戏进行细致的分析，其资料的收集和整理是极需要时间的，为了能全面的向大家介绍游戏，所以把这个栏目变为不定期连载的形式是必然的。

一句话

为了便于信件的分捡工作，请广大读者来信时勿必在信封上注明是何栏目收。

最近在广大读者的来信中出现了许多在信封内夹杂现金的现象，为了减少不必要的损失，现金一定要采用汇款的方式。

本刊招聘的广告打出之后，反响很大，来信应聘的朋友非常多，因为工作繁忙，未被录用的个人资料概不寄回，请大家谅解。

广州冯非非，你邮购本杂志的汇款已收到，但是因为地址不详无法寄出。

本刊自本期起发行部的地址将有所改变，现在地址为：

西安雁塔路南段11号　邮政编码：710054

负责人：张立新

请需要邮购杂志和书刊的读者汇款至此处。



秘法不传，技艺无双

秘技库



责编/CZY

PS THE LOST WORLD:JURASSIC PARK 秘

上海 刘超

好多 PASSWORD+无敌空中飘浮

首先列出九个 PASSWORD，可算是应有尽有，速龙、暴龙、幼龙、人类，还有美术馆。全部隐藏项目，只需正确输入便可使用。详列如下：

效果	PASSWORD
速龙(LIVES 91)	××□○△○□×△○□×
暴龙(LIVES 48)	□□△××□○○×△△□
幼龙(LIVES 62)	△□×○△×□○□○×△
人类(男性、LIVES 62)	△□×○△×□○△○×□
人类(女性、LIVES 48)	□□△××□○○□△△×
HUNTER GALLERY	△□×○△×□○△□×○
PERY GALLERY	△△□○××□○××□○
T-REX GALLERY	□△△×□□○○××△□
RAPTOR GALLERY	○□×△○×□△○□×△

还有可以使角色无敌的秘技，不过只人类使用。输入方法非常容易，只须在游戏中紧按“L1”不放，然后跳起，在空中时按“↑+□”，使用角色便会飘浮于半空，手枪可自动连射，对敌时还有无敌效果。但要留意，任何障碍物依然会对主角造成伤害，要一一避开。

PS COOL BOARDERS-KILLING SESSION 秘

上海 刘超

全赛道选择

以下步骤要于4秒内完成。进入 MODE SELECT，先按方向钮顺序选择“SNOWBOARDING COMBINED”、“ONEMAKE”、“FREREDE”、“OPTION”、“BOARDPARK”、“HALFPIPE”、“FREERIDE”，之后按“○”决定。出现选 1P 或 2P 时，紧按“L1+L2+R1+R2”不放，再按“○”决定，就可在 FREERIDE 中选择所有赛道。

隐藏 SPECIAL 滑板

先输入上列“全赛道选择”秘技，进入 FREERIDE 模式，在每条赛道上都会出现“TIME”、“TRECK”及“TOTAL”三项纪录，只须将其中五条赛道的各项纪录打破，便可得到“ALPINE”、“FREESYYLE”及“ALL RORND”三块隐藏的 SPECIAL 滑板。

使用“外星人”及“雪人”

进入 ONE MAKE JUMP 模式，将 MASTER MODE 内的 100 招花式完成，“罗兹威尔外星人”便会出现；而将 FREEREDE 中将所有赛道的各项纪录打破，就可以挑选“雪人”出场。不过两者皆不能在故事模式中使用，实在可惜。

制作人员名单+MIRROR MODE

只在 SNOWBOARDING COMBINED 模式爆机一次，然后进入 OPTION 画面内，按 2P 手柄的 SELECT，制作人员名单便会出现。而在 MODE SELECT 画面上按“R1+□”业决定进入任何模式，“MIRROR MODE”就会出现。

PS TWISTED METAL EX 秘

湖北 李刚

使用 SWEET TOOTH 专用车

先进入《TWISTED METAL EX》内任何模式的选车画面时，顺序输入“↑、↑、△、→”，成功的话会听到爆炸效果声，跟着便可用到 SWEET TOOTH 的小丑车，这辆中 BOSS 坐驾威力十分厉害，不过好像笨了些，大家不妨用来胡闹一番。

PS ARKANOID RETURNS 秘

湖北 李刚

选回之前版图

在撞砖游戏《ARKANOID RETURNS》中，选择 ARCADE MODE 或 EXTRA MODE 后，将游标指往 CONTINUE，紧按“×”后，再按“○”，就可选回之前已完成的版图。不过在爆机之后就不能再使用这秘技了。

PS 心跳回忆对战砌图蛋 秘

北京 赵鹏

穿泳衣，好！

首先开始游戏，在一人模式“ひとソでブレイ”中，除了光辉 MODE“きらめきモード”外，于选择角色画面中，按“X”、“A”或“C”是会于对战时穿着泳衣，按“Y”是光辉高校的校服，“Z”则是日常便 Y 服 A。

PS DX 人生游戏Ⅱ 秘

天津 孙宾

最佳状态

这秘技的方法是：只要在输入名字画面时以“モテお”或“もてこ”为名，那么在进入游戏后便会发觉爱情度会在“99”状态。而以“モノぉ”或“モノこ”为名，就可以得到游戏中所有 ITEM 了。

PS 激突!四驱大战 秘

天津 孙宾

12条赛道,任你选择!

《激突!四驱大战》又有新秘技,首先进入OPTION(オプション),再进入1PLAYER(1プレイヤー)SETUP,选NAME ENTRY(ネームエントリー),然后输入"ALLTRACK",就可以全选12条赛道了。

PS PANZER BANDIT 秘

北京 张智

五人众之一登场

在VS MODE的BATTLE ROYAL混战模式里,选用美兔出战,当作战完毕后画面会出现"TRY AGAIN?"的样,这时选NO,接着在选人画面中按着L1和R1不放,那么便会出现STAGE 4 BOSS五人众武童。

PS 向未踏峰挑战－阿尔卑斯山篇 秘

北京 张智

立即成功攀登、LEVEL UP、ENDING

在攀拿过程中按SELECT,就会出现MENU画面。只须在MENU中输入"△、□、△、□",便可立即成功攀登;输入"L1、L1、R1、L1、L1、L1、R1、R1",就能立即LEVEL UP。在标题画面输入"R1、L1、R1、L1、R1、R1",ENDING就会即时出现了。

PS LET'SHIT THE LINK 秘

北京 张智

在选人画面时,紧按"L1"不放来按"○"决定,但可令自己的选手用左手打球。于选场地画面时,紧按"L1"及"L2"不放来按"○"决定,就能选用到左右逆转COURSE。最后在OPENING中,当游戏标题上下跳动时,快速输入"△、□、×"3次,就能将介绍的女孩子的衣着更改为黑色。

PS 第一神拳 秘

山西 薛华

青木及本村

先于EDIT MODE中的"MAKING"选择"ひな形",然后在选人画面时把游标顺以下的次序移动:一步、藤原、速水、冲田、伊达、ポンチヤン、田木、间柴、尾妻、宫田、小田、小桥、千堂、ウォルグ,右下角的"×"格处(↓、↓、↓、↓、→、↑、↑、↑、↑、→、↓、↓、↓、↓),最后按"△"决定,便可用到青木。使用木材村也是一样,但次序则为:一步、宫田、小田、小桥、尾妻、藤原、速水、间柴、千堂、ウォルグ、田木、冲田、伊达、ポンチヤン,右下角的"×"格处(→、→、↓、←、←、↓、→、→、↓、←、←、↓、→、→),最后按"□"决定便可。

PS 超人学园GOWCAIZER 秘

山西 薛华

观战MODE＋ENDING

在MODE选择画面中,将游标推往"IP VS COM"位置,然后紧按"L1＋L2＋R1＋R1＋←",再按"○"决定,就会进入观战MODE。而在标题画面中,紧按"○＋△＋×＋□",再按"START"就可立即看到ENDING了。

PS MAD STALKER－FULL METAL FORCE 秘

安徽 段建伟

隐藏与选关

进入OPTION画面,将游标推往除"インフォメーションモン"以外的位置,紧按"R1"来按"START",就会突然出现"赠品"游戏,非常有趣。另外在对战模式中,将"田田田"设为ON,当储满能源BAR时按"R1",便会有元数的黑猫出现在对手的画面范围,好犀利。而同样在对战中,紧按"R1"来按"△",就会出现由电脑新自对战。。每按一次秘技,都会有难度调整,共分为"EASY"、"NORMAL"及"HARD"三项,看左上角会有显示。

PS STREET FIGHTER EX PLUS α 秘

安徽 段建伟

三倍攻击力

在能使用隐藏角色的情况下(在MODE SELECT画面中,将游标移往PRACTIC,输入START、↑、→、↓、→、START,成功的话画面下方会出现"HERE COMES ANEW CHALLENGER"的字样),进入选人画面,再按着START键不放,选择豪鬼、GARUDA和VEGA,成功的话角色之邻的POWER BAR会消失,而所使用的角色攻击力亦会增强三倍。但要注意的是,此秘技只限于VERSUS对战模式,另外,TRAINING MODE的EXPERT级里,将上述三位角色的POWER BAR练习至全满方可使用。

PS DRAGON BALL FINAL BOUT 秘

广州 肖兵

SOUND TEST模式

在标题画面中,同按L1＋L2＋R1＋R2,成功的话会进入SOUND TEST画面,那里能够调较游戏的音量。

使用六名隐藏角色超级撒亚人

在标题画面中,输入→←↓↑→←↓↑,成功会有音效。

使用超撒亚人4

在输入六名隐藏角色的超级撒亚人指令后的标题画面中,按△键5次、×键9次,成功的话会有音效表示。

使用角色POLYGON LINE化

在对战模式的选人画面中,按着SELECT键来选择人物,便可POLYGON LINE化的角色。

SS MARVEL SUPER HEROES 秘

长沙 孟强

ANITA出场

首先打爆一次机(不论任何难度、角色以心爱CONTIUNE次数亦可),跟着在选人画面时,输入以下指令:"↑、←、↓、→、↑、←、↓、→、X(按着不放)、Y(按着不放)、Z(按着不放)、如成功的话便可用到《VAMPIREHUNTER》中DONOVAN身边的小女孩ANITA了(输入指令前请把SHORTCUT变为OFF)。

SS 街头霸王合集 秘

石家庄 赵阳

选用嘉美(CAMMY)

首先要用VEGA爆机,不论任何难度也不限时间,最后签名时签上"CAM",这样便可在对战模式、练习模式中使用嘉美了(在练习模式选用她时,需在VEGA处按三次START键)。

SS THERRA CRESTA 3D 秘

长沙 孟强

战机"99"

在标题画面先按 START,在出现选择 NEW GAME/CONFIG 时顺序输入"ZZXXB"来开始。成功的话,战机的数目会增加至 99 支,这样就一定可以打爆机了。选择 CONTINUE 时亦可使用这指令,非常犀利。

N64 GO LDEN EYE 007 秘

长沙 孟强

每一个 MISSION 都会有不同难易度,只须依照下表的要求来完成,在"お乐しみモード"内就会逐项增加,大头 MODE、全选人物等等通通有齐。

任务	隐藏秘技	要求难度	时间限制(分钟)
MISSION1~水堤	PAINBALL MODE	SECRET AGENT	2:40
MISSION2~化学工场	INVINCIBILITY	00 AGENT	2:05
MISSION3~脱出	BIG HEAD大头	DK MODE AGENT	5:00
MISSION4~雪原	GRENADE LAUNCHER	SECRET AGENT	3:30
MISSION5~地下基下	ROCKET LAUNCHER	00 AGENT	4:00
MISSION6~火箭发射槽	TURBO MODE	AGENT	3:00
MISSION7~巡洋舰	NO RADAR(MULTI)	SECRET AGENT	4:30
MISSION8~雪原	2TINY BOND	00 AGENT	4:15
MISSION9~地下基下	2X THROWING KNIVES	AGENT	1:30
MISSION10~铜像公园	FAST ANIMATION	SECRET AGENT	3:15
MISSION11~军事画库	INVISIBILITY	00 AGENT	1:20
MISSION12~市街地	ENEMY ROCKETS	AGENT	1:45
MISSION13~画站	SLOW ANIMATION	SECRET AGENT	1:30
MISSION14~军用列车	SILVER PP7	00 AGENT	5:25
MISSION15~密林	HUNTING KNIVES	AGENT	3:45
MISSION16~客密基地	INFINITE AMMO	SECRET AGENT	10:00
MISSION17~抽水机设施	2X RC-P90S	00 AGENT	9:30
MISSION18~ANTENNA	GOLD PP7	AGENT	2:15
MISSION19~AZTEC	2X LASERS	SECRET AGENT	9:00
MISSION20~EGYTAIN	ALL GUNS	00 AGENT	6:00

PS/SS ROCKMAN×4 秘

长沙 孟强

黑色 ZERO

PLAYSTAITO:在选人画面时,紧按"R1"不放,按 6 次"→",跟着紧按"×"不放来按"○"决定,这样进入游戏后便可用到黑色 ZERO。

SEGA SATURN:在选人画面时,紧按"R1"不放,按 6 次"→",跟着紧按"B"不放来按"START"决定便可。

威力更强之 PARTS

PLAYSTAITO:同样在选人画面,按 2 次"×"、6 次"←",跟着同时紧按"L1+R2"不放来按"○"决定,若成功话 ROCKMAN 的颜色会和平时不同,这样进入游戏打倒 BOSS 后所取得的 PARTS 便会比平时的威力更强。

SEGA SATURN:在选人画面,按 2 次"B"、6 次"←"跟着同时紧按"L+R。不放来按"START"决定便可。

SS K—1 格斗技 秘

武汉 刘胜

更换服装

在"1 PLAYER"、"VERSUS"或"TRAINING"的选人画面中,按 START 键来决定人选,这样便会看到选手穿着其他服装出场,有空手道服以及普通衣着等。

图案变为绿色花纹

在"1 PLAYER"、"VERSUS"或"TRAINING"的选人画面中,按 L1+○来决定人选,那么选手的短裤便会转变为绿色花纹。

开启音乐测试模式

在标题画面中,同时按住 L1、L2、↓及 SELECT 键,这样便会自动切换成模式选择画面。

SS 街头霸王合集 秘

上海 李永健

隐藏人物的使用方法

杀意隆	按 START 键 2 次
旧版春丽	按 START 键 2 次
真豪鬼	按 START 键 5 次
特别色 SAKURA	按 START 键 5 次
其他特别人物	按 START 键 1 次

SS 最终幻想战略版 秘

上海 李永健

复制武器

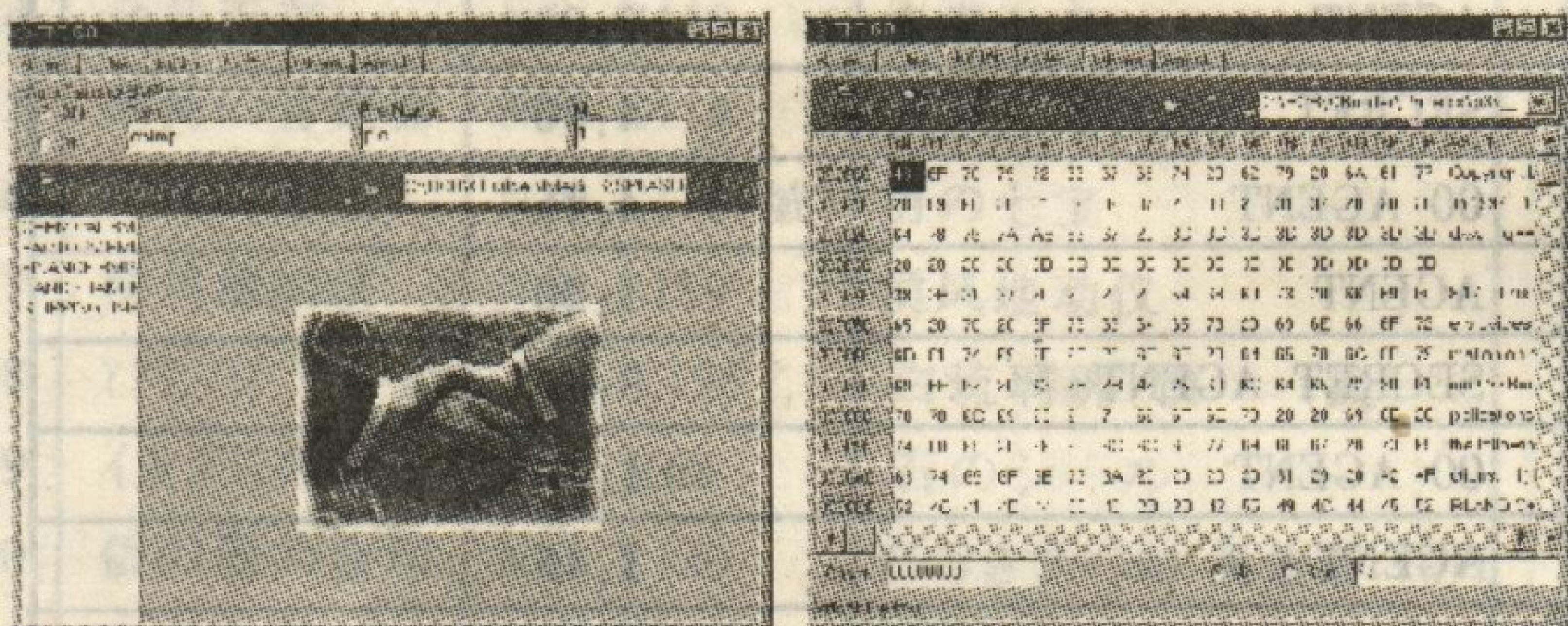
首先要会使用 2 刀流,左手握着你想复制的强力武器进入试身室,选择"最强装备",接着选择"试着解除",回复最初装备状态,再选择"试着终了",这便会双手持有相同的强力武器。

PC新闻

责编/ANGEL

●游戏修改利器 FPE6.0 即将问世

原作者正在以 Borland C++ Builder 全部重新改写 FPE6.0,FPE 6.0将有全新更方便漂亮的图形介面,而且加入抓取 DirectX 5.0游戏画面及超强的呼叫功能(以前以[Alt]+[TAB]不能呼叫 FPE 的游戏现在都可以呼叫出来了),而且能够分析每一个程序的4GB虚拟记忆体,每次储存修改纪录後都能正确的读回来,不用使用像 FPE 5.1相对偏移的方式。FPE 6.0也有较高的优先权,可以避免像以 FPE 5.0修改 Diablo 连线多人游戏时那种抢不到 CPU 资源的慢速搜寻。目前完成度50%,敬请期待。



●在 Internet 上玩魔兽争霸 II

您想在 Internet 上玩 WarcraftII 魔兽争霸2吗?像 Diablo 或 C&C:RedAlert 一样有一个专属的对战伺服器。可惜这个到目前为止最成功、最受欢迎、卖的最好的即时战略还没有任何一个专属的对战伺服器。您无法在 battle.net 调兵遣将、无法在 TEN 或 Mplayer 这些著名的线上游戏公司相互厮杀,只好连上效率不佳的 Kali Server,千辛万苦只为与同好一较长短。现在终於有一个 WarcraftII 专属的对战伺服器出现了,令人吃惊的是这个 Windows 95的网路对战版本竟然由 America On-Line 所释出,AOL 当然也提供了收费的对战伺服器供玩家上网厮杀。细节可以到 AOL 的网站查询。此外 AOL 将来也打算签下 Diablo 暗黑破坏神及 Trophy Bass2 钓鱼大亨的伺服器,看来其他的线上游戏公司面对这个超强的对手将会有一场苦战了

●低价苹果电脑 eMate 明春问世

苹果电脑即将投入 NC(网路电脑)制造行列?据 NEWS.COM 指出,由於 Oracle 总裁 Larry Ellison 加入苹果董事会,因此苹果运用现有资源发展 NC 的可能性极大,由苹果制造的 NC,目前简称为 eMate,未来可能会运用於教育与休闲创作等市场。

由苹果所发展的 eMate,估计最快将於明年春天问世,并使用苹果所生产的低电源 Power PC750 做为微处理器,ETI 副总裁 John Ullis 表示,eMate 将使 Wintel 阵营所发展的 NC 黯然失色,因为 eMate 将运用苹果最新发展的作业系统 Rhapsody 与高阶桌上型电脑与伺服器系统做为技术背景,且价位将在美金700~800元之间,是真正高功能低价位的平民化产品。

目前在国外已有许多苹果使用者正热切期待 eMate 的问世,他们表示,若 eMate 所具备的处理效能与连接能力均无问题,对一般苹果电脑初学者无异是降低了一层高价位门槛,不但能让更多人有机会接触苹果电脑,同时也有助於苹果系列电脑扩张市场占有率。

台湾苹果行销经理林霖煌则指出,台湾苹果至今未收到任何有关生产 NC 的讯息,虽然台湾苹果不能证实这项消息的真实与否,但也不排除苹果有加入 NC 制造行列的可能性。

●K6将以新包装全面抢攻各层市场

为因应英特尔 PentiumII 强劲攻势及扩张市场占有率,AMD 拟将 K6 以盒装方式进军市场,开拓新型态销售通路,目前正与各大型通路商洽谈中,估计今年底开始使用者将可在市面上购买到由 AMD 原厂出货的盒装 CPU。

AMD 表示,为因应愈来愈大的市场需求,目前除美国德州 FAB25厂外,另一座名为 SEC 的 FAB 厂也加入生产,在盒装 CPU 上市状况稳定後,生产线将由现有的0.35微米制程改为更先进的0.25微米制程,且 K6 也将随英代尔的降价幅度与其保持20%~25%的价差。据悉英代尔现有生产线也即将改进为0.25微米制程,看来今年底英代尔与 AMD 将在市场上展开硬碰硬的市场争夺战。

●大宇首创无压力游戏学习法

给全新开始或重新学习日语的您一个最好的选择

特聘四位日藉老师全程配音让您学得一口「京」片子,内容方面亦经由日文专家精心编写,包括日语概述及起源、五十音介绍、发音练习、近800个常用单字、16个文法课程及27段基本会话,绝对物超所值!



利用最新3D电脑动画科技,模拟真实情景营造出日文学习环境。更结合数百段风趣幽默的短篇卡通动画及精心设计多种有趣的日文游戏教学方式,给您一个轻松无压力学习环境,让学习日文变成快乐的事!

PC广角

责编/ANGEL

银河英雄传说Ⅳ－EX

宇宙历796年。广大辽阔的银河，俨然成为针锋相对的银河帝国与自由行星同盟之间无止尽征伐的战场。帝国军年轻的军事天才～莱因哈特，以及同盟军「不败的魔术师」～杨文理。在这两派正义的激烈冲突之下，银河已被名为野心的熊熊火焰燃遍。「银河英雄传说Ⅳ EX」正是要试著将这些惨烈而悲壮的银河战役忠实的予以重现。以广阔的银河为舞台，众多个性迥异的登场人物将於此进行戏剧化的斗争。笼罩著银河的将会是悲伤的黑暗，抑或希望的光辉?现在，银河的历史就托付在你手中了……

□可从总数185名登场人物里的72名角色中，选择一位人物来进行游戏。每位登场人物都设有不同的能力、特殊技能及性格，这些各具特色的人物们将在银河这个舞台作最戏剧化的演出。



□战略方面，税率的决定、与费沙的交涉、预算的分配、基地的设立经营、要塞的移动、利用谍报活动获取秘密情报及发动军事政变等各种战略要素，使游戏性更加的充实。

□战术方面，确保制空权派遣的空战队、舰队的伪装与通信干扰、配备巨型主炮的行星或要塞、指定前往目的地之航道等要素，使战争变得更加多样化。

□倾力制作全新CG开头动画、新版名将录、25首MIDI背景音乐重新编曲，赋予玩家影音新震撼。

般若魔界

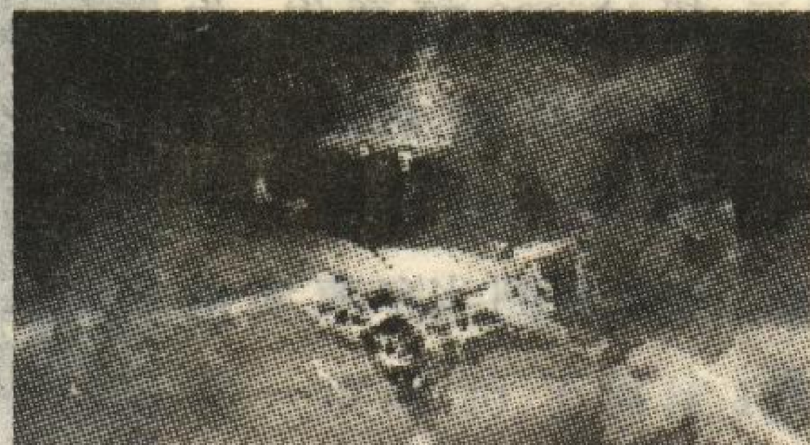
四位在不同时代的角色，被送入了空间的结界，面对著一个完全陌生，却又与人间息息相关的世界"般若魔界"

· 斥资4000万，耗时两年，昱泉国际为您呈现今年度最值得关注的动作冒险RPG游戏。

· 绝佳PrerenderVR场景，3D真实人物，可以移动各项3D物件解谜过关。

· 三大角色各负异能，可以相互合作，共同破解各关陷阱，也可以兵分三路各自探索诡异的魔界。





· 运用你的智慧寻得传说中的龙刀、神箭，才能使你在魔界中蜕变为超能的异士。

· 魔界的幻境里你必须透过网路寻得夥伴的战力支援，一起对抗从四面八方袭来的妖魔鬼怪。

· 90秒精致片头，60段过场动画，华丽写真，再度开启国产游戏新纪元。

· 支援网际网路多人共玩，分扮不同角色，共同协力过关。

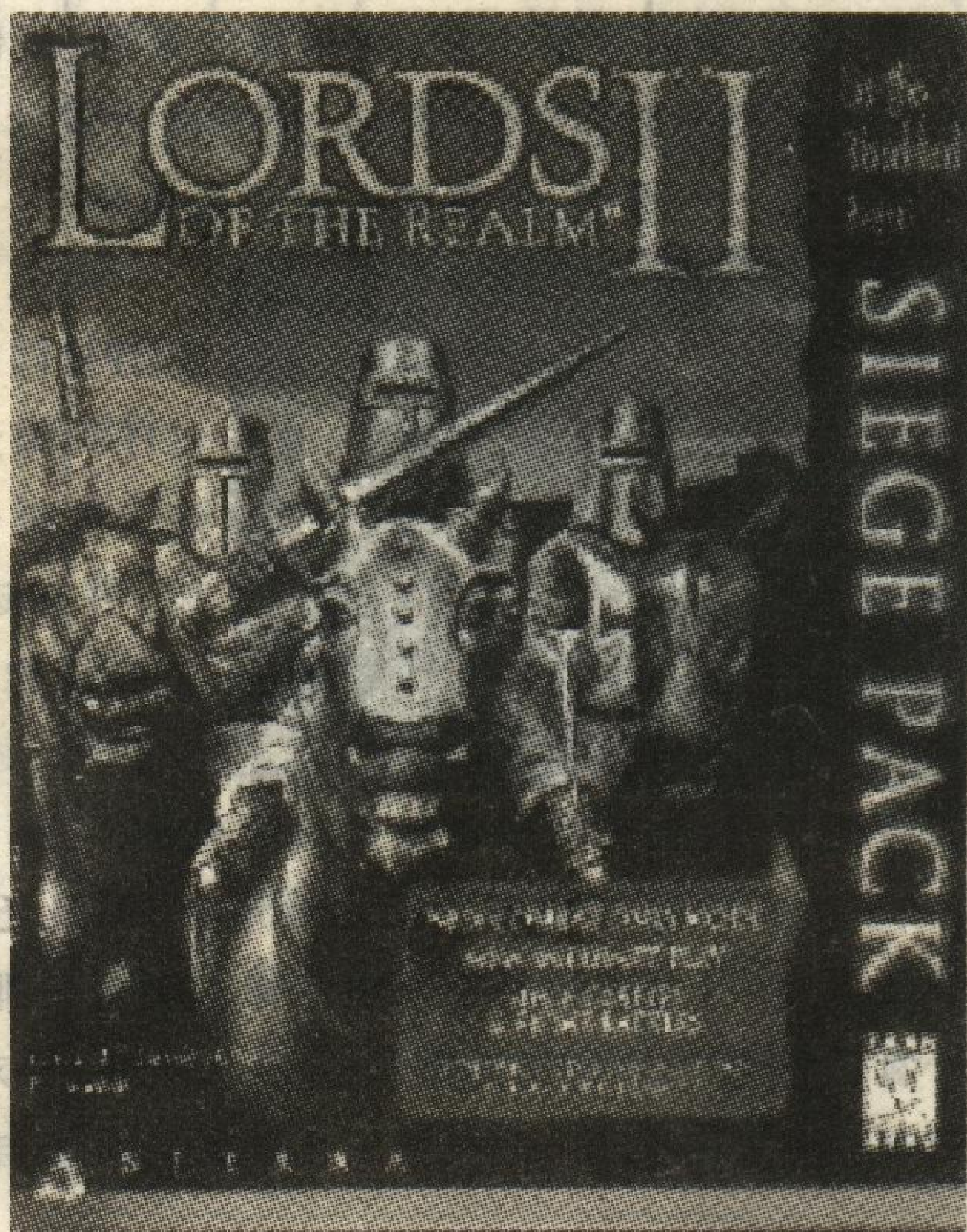
· 危机四伏的魔界里；你需要运用更高的智慧、勇气、技术去克服致命难关。





英伦霸主皇家合集

对於Sierra On－Line颇负盛名的策略游戏Lords of the RealmII英伦霸主2感到爱不释手的玩家们，是否想尝试一下早期的Lords of the Realm英伦霸主一代，却又苦苦寻觅不到呢?跟笔者有同感的玩家听到这个消息会很兴奋。SierraOn－Line近日将发行一套英伦霸主合集，称为The Lords Royal Collection英伦霸主皇家合集。这套合集里包括了早期的Lords of the Realm英伦霸主一代、Lords of the RealmII英伦霸主2、Lords of the RealmII：Siege Packexpansionset英伦霸主2战役资料片三套游戏，及Lordso fMagic这套即时战略游戏的试玩版等四片光碟，建议售价为美金$54，真可谓物超所值。



Lords of the Realm英伦霸主系列是由Sierra On－Line的子公司Impressions所开发，推出以来国内外已获得不少的奖项。喜欢策略游戏的玩家可不要错过了。

Preview 廣角鏡 PC广角

责编/ANGEL

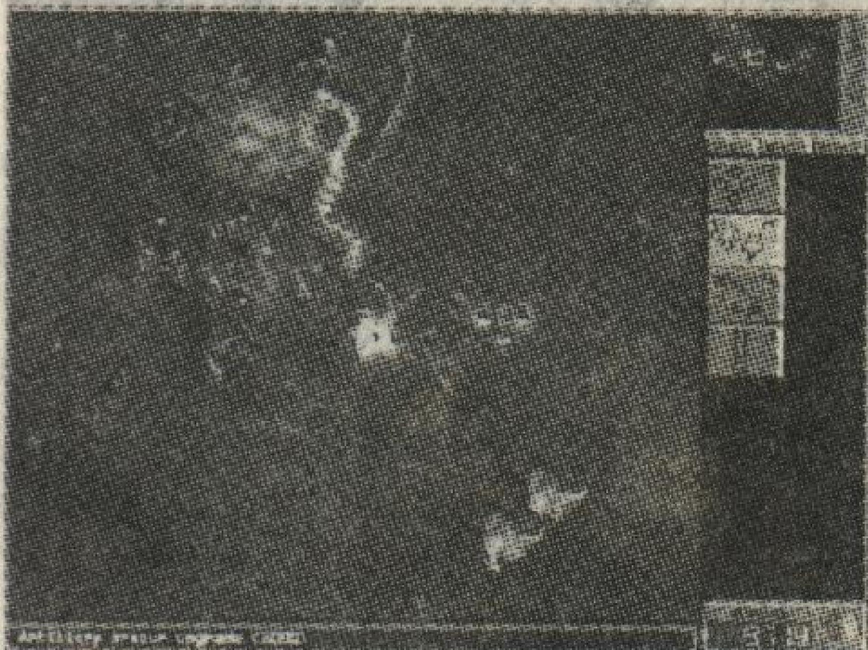
炸弹人

炸弹人正宗本尊HUDSON公司97年再度发飙,这次不仅提供了12大类各具特色的场景,游戏规则更是拱手让给玩家自由订定,最重要的是千万玩家引颈渴盼的,2~10人网路大对战功能,让你与亲朋好友,一起来"对轰"!



暗黑殖民地

欢迎来到黑暗殖民地。在这里,"贪婪"跟"权势"主宰了一切,而无情、狡猾及力量,则是生存所不可或缺的要素。展现出您真正的领导特质,善加运用管理资源的技巧,藉助基因工程创造或改良生物进行战斗。控制自己的基地,设法在与外星人展开军事冲突时存活下来。运用您的策略,压制一群反覆无常的组织及它们善於作战的部队。您有能力设计生命……您有能力赋予生命……那麽,您有能力摧毁生命吗?



多人游戏可支援TCP/IP、IPX同时八人上线亦可透过序列埠连线(Serial)直接串连。并提供地图编辑器的功能,可在进行多人游戏时建立自己的地图;单位不但可以升级,还能够持续不断地执行任务,让游戏增添角色扮演的成份;一连串极富挑战性的战斗,发生在的范围相当广泛的地形上,而且还有不同的任务等著您去完成;先进的人工智慧就像人类对手那样莫测高深,还会计算出最适当的行进路线及队形。此外,游戏的人工智慧会持续观察对手的行动,再根据所得的资料改变自己的目标。

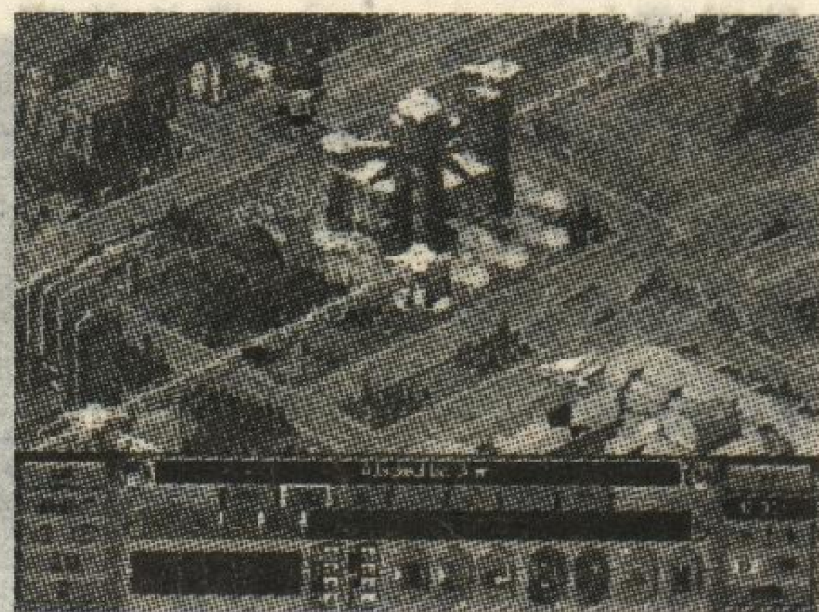
幽浮—启示录

「幽浮:启示录」这个十分引人入胜的战略游戏具有两项截然不同的主要特色:

作战任务及城市景观。

为了保护"Mega-Primus"城,成功地抵挡外星人入侵,您必须熟悉上述的两项特色才行。

执行任务的地点可能是"Mega-Primus"城的任何地方;您的干员可能会在工厂、好几层的办公大楼或是城市的其他地点与外星人进行作战;「X-COM:启示录」的战斗部分并非只是拿著机枪大炮到处扫射而已;相反的,您在猎杀外星人的时候,必须运用各种不同的战术及策略,才能达到任务的目标。此外,我们也建议您阅读附在包装盒中的"X-COM新兵手册",它不但可以提高游戏的乐趣,还能够帮助您更了解X-COM的世界。



凡尔赛-宫廷疑云(中文版)

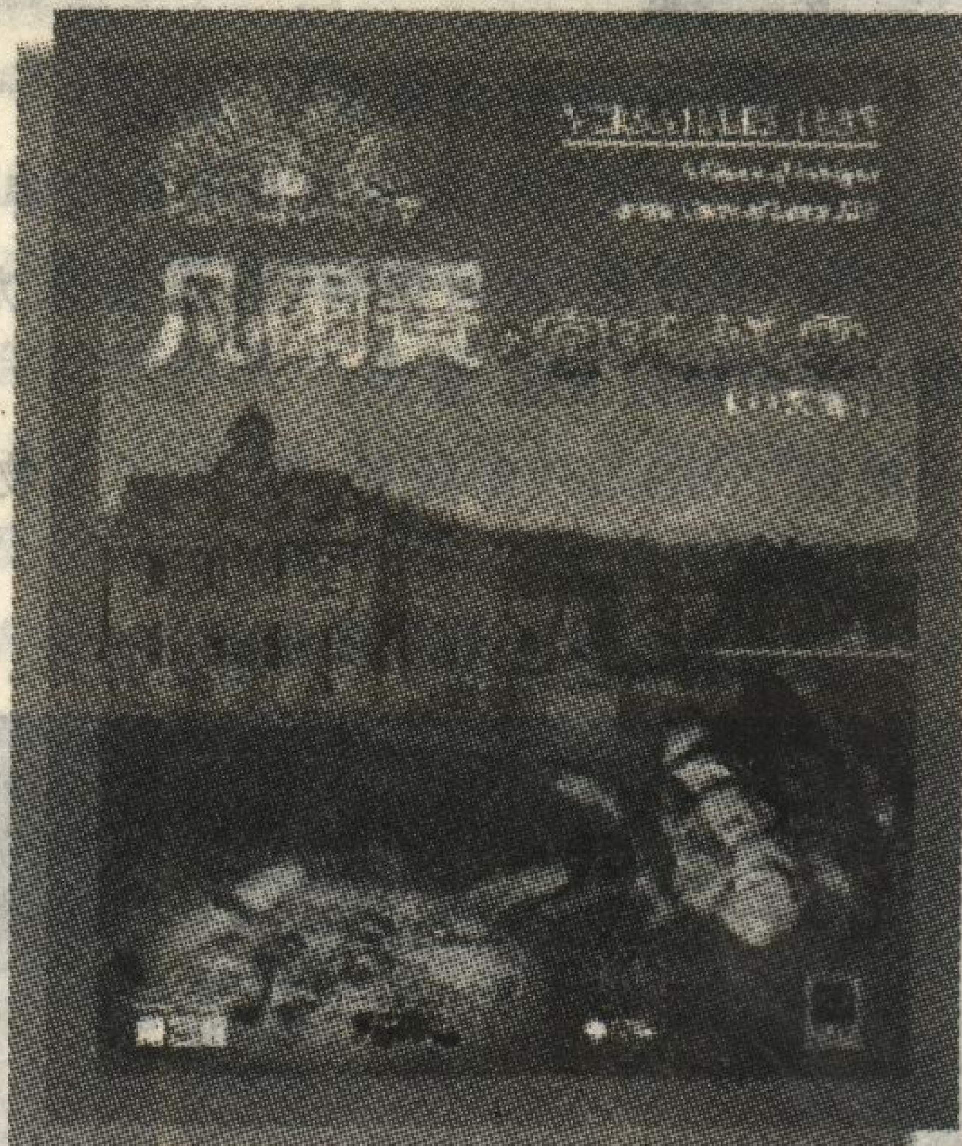
这是一款全新的3D冒险游戏,发生在历史上最美丽的宫殿里,一个关於路易十四宫廷阴谋的冒险游戏;从与你会面的迷人男女之间,一直到令你赞叹不已的房间的艺术品,「凡尔赛宫」将让你看见、听见,一个你以为已经永远消失的世界。

无与伦比的游戏:

·25小时的游戏过程,发生在历史上最美丽的宫殿里。

·最新的Omni 3D技术,让你可以在一个完全3D的环境自由观看及移动。

·超过30个根据当代肖像为蓝本,以3D制作的人物,都将出现。



无与伦比的文化资源:

·以3D方式重新建构的凡尔赛宫,与1685年时的情形一模一样。

·超过200幅画作,你可以接近研究、观赏。

·40分钟的巴洛克音乐,有如回到当年真实世界。

攻略天地

责编/ANGEL

大航海时代 3

游戏配备

jwin95 或 cwin95(+汉字通 or 南极星等),如果是 cwin95 的话,在安装玩毕後会跟你说安装失败,这时叫出档案总管,将安装的目录名称改成其他名称後,再按下安装失败,否则所有的安装档都会被砍掉如果要看一些动画的话就把 avi 档也 copy 进去就可以了。

开始游戏时可以选择等级是 easy 或 normal

easy ：主角固定(2 选 1),一开始就有副官,钱也较多可以直接买船;normal ：可以自己选主角,但是只有葡萄牙及西班牙两种国籍可选一开始没有副官,钱较少。

在人物创造时人物的能力值最大的差异是年龄的因素。

年轻人(20 岁左右):体力与武力值高(70,100),智力与魅力低(大多<60),额外技能点数<9(大多只有 3 而已);中年人(31,35 岁):四个数值皆高(60,90)(没有按出 100 过),额外技能点数 10,19;老年人(36 岁以上,人物的照片变老):智力与魅力值高(70,100),体力与武力值低(大多<60),额外技能点数 20,29。这三者的运气值是由乱数决定,主角年龄越大,起始名声越高,但会有起始恶名值(恶名值每过一个月便会少 30 点)。(注:技能值由 0 变 1 需技能点数 1 点,由 1 变 2 需技能点数 2 点,由 2 变 3 需技能点数 3 点)。

在图书馆看书时,同伴的技能可以做补助(譬如有一本书的内容需要历史技能为 3 才能阅读,主角本身不足时,可以找个有历史技能为 3 的同伴加入,这样就可以看那本书了)。

同伴最多四人,其酬劳是按"契约"计算,每次完成并回报一次契约後便会问你要不要继续顾用他,若不要则会离开。

副官:武力,体力,剑术,炮术,射击技能越高越好,单挑与海战时可以委任。(注:有时陆战打完後,主角跟副官的武力会上升,或是单挑完後,单挑的人武力会上升,好像船员叛乱时的单挑不会有上升的现象)。航海士:航海技能越高越好;测量士:测量技能越高越好;通讯:最好找拥有主角不会的语言能力越多的人越好(要到达 3 才有用)(注:在完全听不懂话的城市休息後,可能会学得那里的语言,不过只有 1)。

世代交替及娶老婆的方法:先找好目标再送礼物,送到她跟你跑了之後,回到自己家中"做"人,儿子满 18 岁後便可以接替父亲了。(注:地中海口说文句可有可无,只是用来辅助你追老婆用的),在生儿子之前要注意,儿子的技能与父亲的技能关系是:父亲的某种技能是 3 时,儿子一定会继承,也同样是 3,父亲的某种技能是 2 或 1 时,儿子不一定会继承 (通常是不会继承)要注意的是技能的继承只看"播种"时主角的技能而定(注:如果父亲会的技能都是 3 时,那儿子除了继承所有父亲会的技能外,还会有某一项不会的技能变成 2)。

进入游戏後先到图书馆找出可以定契约的资料(蓝色的书),然後再找人签约,签约後会给一半签约金及期限,并借船给你,可以要求资金增加(期限缩短)或期限延长(资金减少),找到後在期限内回报便可得到另一半签约金及名声会上升,名声够高後可以找较有钱的支助者。另外还要注意签约项目跟支助者的喜好是否相同。如果没有签约就找到发现物时,可以到首都港发表後,再将发现物卖掉。签约之後可以到酒店老板那里问情报。

在游戏中的时间单位是 "天" ,对探险家而言,签约後必须赶在期限内回报,所以在时间上必须尽量不浪费,有一些事要注意:1. 进入港口补给後,不进入城内直接出港,耗时 10 天,疲劳度减 10;2. 只要一进入城内,出城後耗时 20 天,疲劳度减 20,不累计 1;3. 在宿屋里修息,耗时 30 天,疲劳度减 30,累计 2。(航海术越高则疲劳度较不易增加,疲劳度到达 100 则船员开始死亡。运用术越高则在陆地上探险时,船员较不易不满或反叛);(只要回报契约或在母港发表发现物时,则疲劳度会降为 0,可利用这点来减少在其他城市所消耗的时间),在欧洲可以买到的最贵武器跟防具为武器:武器名巴黎(N48 E2) 47000 贝鲁特(N34 E35)44000;防具:ダンツイヒ(N54 E18) 35000

武器名	位置	必要的契约提示
ロンギヌスの枪	N40 E28	圣ソフィア大圣堂
赤系威胴丸铠	N35 E135	黄金の寺
テンプル骑士团の甲胄	N38 E29	圣遗物箱
圣剑エクスカリバ	N57 W4	ネス湖の怪兽
ミョルニルの槌	N59 E10	北欧の木造教会

武器名:武器防具的名称,位置:拿到武器防具的座标位置,没有说明的话代表在陆地上;必要契约提示:必须先在图书馆得到这项契约提示才拿得到,如果没有这项契约提示的话便拿不到各地图书馆所在地。

伊比利			
N38	W9	リスボン	里斯本
N37	W6	セビリヤ	赛维尔
N39	W4	トレド	(内陆)
N37	W3	グラナダ	(内陆)
N41	E2	バルセロナ	巴塞隆纳

北欧			
N51	E1	ロンドン	伦敦
N48	E2	パリ	巴黎 (内陆)
N52	E4	アムステルダム	阿姆斯特丹
N55	E12	ゴペンハゲン	哥本哈根
N47	E16	ウィ　ン	(内陆)
N51	E21	ワルシャワ	(内陆)

地中海			
N44	E8	ジェノヴァ	热那亚(内陆)
N45	E8	ミラノ	米兰
N42	E11	ロマ	罗马
N44	E11	フィレソツェ	(内陆)
N45	E12	ヴェネツィア	威尼斯

攻略天地

责编/ANGEL

N40	E14	ナポリ	那不勒斯
中近东			
N37	E10	チェニス	
N41	E29	イスタンブル	伊斯坦堡
N31	E30	アレキサンドリア	亚历山卓
N30	E30	カイロ 开罗	(内陆)
N32	E34	イェルサレム	(内陆)
N34	E36	ダマスクス	(内陆)
N21	E39	メッカ	麦加
N32	E44	バグダッド	(内陆)
N32	E51	イスパハン	(内陆)
美洲			
N19	W100	メシコ	(内陆)
印度			
N28	E77	デリ	(内陆)
中亚			
N39	E66	サマルカンド	(内陆)
中国			
N29	E103	成都	(内陆)
N33	E109	西安	(内陆)
N40	E116	北京	(内陆)
N22	E113	广州	
N34	E114	开封	(内陆)
N30	E120	杭州	
N31	E121	南京	
N37	E126	汉城	
东亚			
N35	E135	京都	(内陆)

在大航海三中会出场的船舰共有8种,全部都在欧洲及地中海区域附近。

伊比利								
耐久	推进	积载容量	重量	帆种	炮数	船员	价钱	出场年代
20	80	125	1250	3	2/8	15/75	10000	1480
35	50	250	2000	33	8/14	30/150	40000	1481
30	60	200	1750	34	6/12	20/100	50000	1491
40	50	300	2500	44	10/20	35/175	100000	1501
60	35	400	4000	443	24/32	45/225	180000	1506
70	55	375	3500	443	24/40	40/200	250000	1516
北欧:其他船舰同伊比利,但出场年代不一定相同								
30	70	125	1250	4	0/0	10/50	7000	1480
伊斯兰								
30	70	200	1750	33	8/12	25/125	60000	1480

帆种:分成三角帆(逆风帆)及四角帆(顺风帆);若为(443)则代表(船首帆,主帆,船尾帆)为(四角帆,四角帆,三角帆);若为(34)则代表(船首帆,主帆,船尾帆)为(三角帆,四角帆,无);若为(3)则代表(船首帆,主帆,船尾帆)为(无,三角帆,无)。後期的船大多可以加帆或变更帆种。炮数:(买船时配备的炮数) / (可改造成的最大炮数)装好後还必须在造船场买入炮种才算完成;船员:(所需的最少船员数) / (最大船员数);价钱:为相场100% 时买入的价钱。

在造船场中可以依自已的喜好改造船舰最多只能带8艘船出海在游戏中会有一些国家不让你进入他的城市内,这时可以选择攻击(陆战)只要首都打下来後,整个国家都变你的,一个城只能打10回合,超过就会被强迫退兵,不过西班牙或葡萄牙会有另外找根据地的现象另外较大一点的城市都会有一次的援军加入,除了北京打不下来外,其他城市如伊斯坦堡,南京,西安等都打的下来,只是较难打而已……打陆战时最好是主角或副官其中一人的剑术,炮术,射击越高越好船首像除了各造船场及罗马有卖之外,其余的都属发现物,底下只列出价钱较高者。

船首像名	价钱	位置	契约提示
魔王の像	230000	S21W137	ム帝国
死神の像	200000	N14W63	海
女神の像	140000	N22E32	
天马の像	138000	S24E131	
不死鸟の像	135000	N11E36	
炎神の像	135000	N38W111	石造りの村
天龙の像	130000	N37W113	
海神の像	125000	S27W109	ホツマツアの巨人像
白虎の像	125000	N40E113	云冈の石佛
水龙の像	120000	S2E20	テレ湖の水龙

有时找到发现物时会有一些小游戏,

1. 圣杯パズル:利用3个杓子来装水再填满底下的10个杯子(110)技巧:将3个杓子互相配合水量为110的水再倒入10个杯子(110)中,10个杯子(110)中的水量只能少,不能多例子:3个杓子分别为(9,5,2),则杯子1(5*29),杯子2(2),杯子3(52)杯子4(2*2),杯子5(5),杯子6(95+2),杯子7(92),杯子8(5+52)杯子9(9),杯子10(5*2)。

2. スフィンクスクイズ:人面狮身的问题

技巧:解二元一次方程式。问题一,自分;问题二,4脚兽及2脚兽总数 [x+y=?] 脚的数量 [4x+2y=??] 求x;问题三,4脚兽及2脚兽总数 [4x+2y=?]数年後所有4脚变2脚,2脚有a匹变3脚 [2x+2(ya)+3a=??] 求x;问题四,4脚兽及2脚兽总数 [4x+2y=?],数年後所有4脚变2脚,2脚有a匹变3脚,而且有原先4脚的倍数出生[2x+2(ya)+3a+8x=??] 求x。

3. 迷宫64パズル:

技巧:照宝箱的号码(14)依序开启,并走完所有格子(4*4*4),最後走到出口先在自己心中试走一次,如果地图太麻烦的话可以直接就走到出口,这样会重新开个不一样的地图,最多可重新开2或3次。

4. 钓りゲーム:

技巧:移动船只,避开其他鱼类,钓到最底下的大鱼唯一失败後不会死,运气占最主要的因素,多试几次就会成功。

5. コインゲーム:

技巧:利用天平,在三次的测量中找出(913)个金币中唯一重量不一样的金币因为不知道错误的金币是较重或是较轻,所以会比较麻烦一点以10个为例,第一次测(1,2,3)及(4,5,6)若不等重则测(1,2,3)及(7,8,9),这时便可以得到是那一堆内有错的,及错的是重或轻,第三次的测量便可以得到结果了若等重则测(1,2,3)及(7,8,9),等重则10错,不等重则(7,8,9)中有错且知轻重,第三次的测量便可以得到结果了。

6. バラモンの塔パズル:

攻略天地

责编/ANGEL

技巧：将圆盘依序（大的在下，小的在上）移动至上方的盘子中。

7. 矢印立方体パズル：

技巧：翻动一六面体（每一面都有标示一个方向）（每一次翻面时都可先侧向转动一次），翻面後立方体上方的方向便是你前进的方向，有一次重来的机会。

百科事典

地理篇，历史篇，宝物篇，宗教篇，交易品篇。

页：自家中的百科事典的各篇的页数。

契约提示：在可签约的提示清单中的名称，非百科事典内的内容，若是"???"时表示这样发现物不用得知契约提示便可以直接找到。

位置：发现物的经纬度，除非有特殊说明否则都是在陆地，找不到的话就在附近绕一绕，若真的还找不到，代表你没有这样物品的契约提示或没有签约（当某地有发现物时，只要你经过附近，游戏进行的速度会变慢）。

得到物品：在这个地方会找到的物品，若有写附属品则表示在其後的座标城内有卖附属发现物，为签约後才会出现的物品，跟主要发现物一起回报的话，名声和钱会上升较多若发现物为书籍的话，就记得要先读一读，书上会有一些契约提示。

地理篇

页	契约提示	位置	得到物品
1	アフリカ南端	S34E19	アフリカ南端图
2	西回り航路	N32W64(岛)	西回り航路图
3	インド	到达印度	インド航路图
4	マラッカ海峡	N1E103（海）	マラッカ海峡の海图
5	香料诸岛	S3E127（城）	香料诸岛の地图
6	中国	到达中国	中国の地图
7	新世界海峡	S54W72（海）	新世界海峡の海图
8	世界一周航路	绕行世界一周	世界一周の记录（队伍中要有副官）
9	ジパンク	到达日本	ジパンクの地图
10	南方大陆	到达澳洲	南方大陆の地图
11	南极大陆	到达南极	南极大陆の地图
12	北の海峡	亚洲美洲交界处海峡	北の海峡の海图（最果ての海峡）
13	白き鳞の阶段	N37 E28	奇迹の花(服饰品)
14	黄山	N31 E115	精灵の像(船首像)
15	???	S24 E131	天马の像(船首像)
16	雄大なる峡谷	N37 W113	飞龙の像(船首像)
17	神の祭坛	N37 W112	虹の发饰り(服饰品)
18	大湖の泷	N43W78	女神の泪(服饰品)
19	イグアスの泷	N26 W54	真实のオカリナ(服饰品)

历史篇

页	契约提示	位置	得到物品
1	カルナック巨石群	N47 W3	牛の骨
2	巨石の祭坛	N51 W2	マリンの杖
3	???	N42 E11（城）	X
4	ミケ　ネ	N37 E22	アガメムノンのマスク（与宝物 3 为同一来源）（附属品：N42 E29）
5	パルテノン神殿	N37 E23（城）	イ・ジスの盾
6	テルフォイの神殿	N38 E21	黄金の竖琴
7	ミノタウロス	N35 E25	ミノタウロスの斧（武）
8	エジプトのピラミッド	N30 E30	エジプトのアンク
9	テルフォイの神殿	N38 E21	ギゼの三大ピラミッド
10	王家の谷	N25 E31	ツタンカ　メンのマスク
11	ミケ　ネ	N37 E22	少年王の秘宝
12	テベの神殿群	N25 E32	死者の书（书籍）
13	ラムヤス二世の大神殿	N22 E32	女神の像（船首像）
14	トロイア	N39 E25	ヘレネのジュエル（服饰品）
15	イシュタル门	N31 E45	シェメルの黏土板（书籍）
16	金银のリュトン	N30 E53	银のリュトン
17	インダスの城塞	N27 E68	石のシ　ル
18	タメルの寺院	N13 E103	蛇神の像（船首像）
19	云冈の石佛	N40 E113	白虎の像（船首像）
20	万里の长城	N41 E117	天龙の像（船首像）
21	乾陵	N24 E108	龙の宝珠
22	ネストリウス派	N33 E115（城）	景教の十字架
23	武宁王陵	N36 E126	乌罗冠の金花
24	丰饶の村	N34 E138	天女の羽衣
25	ジャワの巨大佛塔	S5 E106	狮子の像（船首像）
26	石の战士像	N20 W100	アステカのナ　フ（武）
27	翡翠の假面	N17 W91	翡翠の假面
28	巨大地上绘	S15 W74	鹫の雕像（船首像）
29	ティアワナコ	S16 W69	黄金のイヤリング
30	圣者の约束の街	N20 W88	ペレシアヌス古写本（书籍）
31	シボラの7つの都	N20 W89	トロアノ古写本（书籍）
32	石造りの村	N38 W111	炎神の像（船首像）
33	水晶のどくろ	N19 W99	水晶のどくろ

宝物篇

页	契约提示	位置	得到物品
1	ヘオウルフの黄金兜	N54 W1	サットンニフ　の兜（武）
2	イングランド王室の宝	N53 E0（海）	ジョン王の酒杯
3	ミケネ	N37 E22	アガメムノンのマスク
4	王家の谷	N25 E31	ツタンカ　メンのマスク

攻略天地

责编/ANGEL

页	契约提示	位置	得到物品
5	古代エジプトの记录	N31 E31（城）	ロゼッタ石（书籍）
6	エジプトのピラミット	N30 E30	エジプトのアンク
7	サルゴン王の头像	N34 E43	サルゴンの头像
8	カルデアのウルの圣塔	N30 E30	ウルの黄金の发饰り
9	金银のリュトン	N30 E53	银のリュトン
10	银の水差し	N32 E48	银の水差し
11	ヒントゥ寺院	N16 E75（城）	シヴァ神像
12	缅の佛塔	N16 E96（城）	黄金の象
13	ダライニラマの宫殿	N32 E90（城）	マニ筒
14	金娄玉衣	N36 E110	金娄玉衣
15	殷商の青铜器	N36 E114	四羊方尊
16	中国の七宝	N39 E116(城)	明の七宝
17	侯风地动仪	N36 E119	侯风地动仪
18	???	N34 E135	白琉璃碗 锁 （武）
19	インダスの城塞	N27 E68	石のシ ル
20	倭の国の金印	N33 E130	邪马台国の印 黑装束（防）
21	太阳帝国	N19 W100	太阳の石
22	水晶のどくろ	N19 W99	水晶のどくろ
23	黄金乡エルニドラド	N6 W73	シペニトテク神の假面
24	翡翠の假面	N17 W91	翡翠の假面
25	黄金の帝国	S13 W71	シカンの黄金大假面
宗教篇			
1	???	N38 W9（城）	x
2	???	N43 W8（城）	X
3	???	N37 W6（城）	X
4	???	N48 E2（城）	X
5	???	N50 E0（城）	X
6	???	N47 E0（城）	X
7	???	N43 E1（城）	X
8	???	N45 E8（城）	X
9	???	N38 E13（城）	X
10	???	N44 E10（城）	X
11	???	N42 E11（城）	X
12	???	N44 E11（城）	X
13	???	N45 W1（城）	X
14	???	N54 E19（城）	X
15	ポアチェ大圣堂	N46 E0	银の十字架
16	モンサンミシェル	N48 W1	巡礼の十字架
17	北欧の木造教会	N59 E10（城）	ミョルニルの槌（武）
18	ロシア教会	N56 E36（城）	ギリシャ正教の十字架

页	契约提示	位置	得到物品
19	圣ソフィア大圣堂	N40 E28（城）	ロンギヌスの枪（武）
20	プレステニジョアンの国	N40 E113	绘入り圣书（书籍）
21	圣遗物箱	N38 E29	テンプル骑士团の甲冑（防）
22	圣坟墓教会	N32 E34（城）	死海写本（书籍）
23	エドムの都市	N30 E34	黄金の林禽
24	カルデアのウルの圣塔	N30 E30	ウルの黄金の发饰り
25	ノアの箱船	N37 E42	希望のかけら
26	パベルの塔	N31 E44	ハンムラビ法典のステラ
27	???	N4 E30（城）	X
28	???	N45 E12（城）	X
29	???	N42 E11（城）	X
30	アサ王の圣杯	N64 W18 ア	サ王の圣杯
31	圣ステファンの冠	N42 E34	圣ステファンの冠
32	圣遗物箱	N38 E29	テンプル骑士团の甲冑（防）
33	ネストリウス派	N33 E115（城）	景教の十字架
34	天のカ テン	N74 E22（海）	天使の像（船首像）
交易品篇			
1	インドの谷物	N22 E89	稻の苗
2	ヌエバエスパニャの谷物	N15 W90	トウモロコシの种
3	ジャガイモ	S0 W79	ジャガイモの苗
4	コショウ	N20 E71（城）	胡椒の实
5	チョウジ	S3 E127（城）	丁子の实
6	シナモン	N10 E76	シナモンの木
7	新香料	N17 W98	ピメントの实
8	サラセンの活力饮料	N23 E58	コヒの木
9	茶	N24 E119（城）	茶の叶

9月27日互连网发布的美国游戏销售排行榜

本月排名	游戏名称	中文名称	开发公司	上月排名
1	Myst	迷雾之岛	Broderbund	1
2	Diablo	暗黑破坏神	Blizzard	2
3	FlightSimulator6.0	模拟飞行 6.0	Microsoft	5
4	DukeitOutinD.C.	毁灭公爵扩充资料片	WizardWorks	New
5	DungeonKeeper	地城守护者	Bullfrog	4
6	NASCAR2	云斯顿赛车 2	SierraOn－Line	New
7	C&C:Counterstrike	红色警戒;危机任务	WestwoodsStudio	10
8	GalaxyofGames	未定	Romtech	9
9	X－Wingvs.TIEFighter	帝国生死斗	LucasArts	6
10	X－COM:Apocalypse	幽浮:启示录	Microprose	3



四通国际贸易有限公司

STONE International Trading Co., Ltd

尊敬的世嘉土星用户：

您好！

敝公司自从正式取得日本世嘉公司(Sega Enterprises, Ltd)土星主机、软件周边设备以及其他世嘉产品在中国大陆销售总代理以来，结识了全国各地许许多多的朋友，虽然我们与其中绝大部分朋友还没见过面，但土星机已经把我们连在了一起，我们的心跳在了一起。我们向所有人保证，我们销售的世嘉土星主机、软件、周边设备及其他世嘉产品均为日本原装进口，主机、配件均有敝公司防伪标记和销售标识，配有中文说明书和保修卡。设在北京的全国维修中心将向您提供及时和周全的服务。

我们近期陆续收到朋友们的大量函件，由于人手有限，我们对其中一部分信函没有及时回复，我们谨在此对还没有收到回函的朋友们表示歉意，同时还希望得到朋友们的谅解。我们期待着各地朋友们一如既往继续关注我们的发展。对朋友们的来函，我们会如前那样及时回复。

自从敝公司10月份在本杂志征求全国各地指定经销商的消息刊登以来，各地的反应极为强烈，目前已确定下来的代理商或特约经销商名单如下：

黑龙江省：哈尔滨市奔腾电子经销部
电话：(0451)2619605　联系人：赵先生

吉林省：长春市恒宇科贸责任有限公司
电话：(0431)5677065　联系人：夏先生

辽宁省：沈阳市电精游戏专卖店
电话：(024)6250074　联系人：高先生

河北省：石家庄市英特游戏机销售中心
电话：(0311)7763555　联系人：王先生

山东省：淄博市张店人民商场永兴门市部
电话：(0533)2183989－4055　联系人：闫先生

河南省：河南美佳实业发展有限公司
电话：(0371)5951410　联系人：王先生

四川省：成都天意科技开发有限公司
电话：1398023627　联系人：袁先生

湖南省：长沙益友工业贸易有限责任公司
电话：(0731)4427424　联系人：严小姐

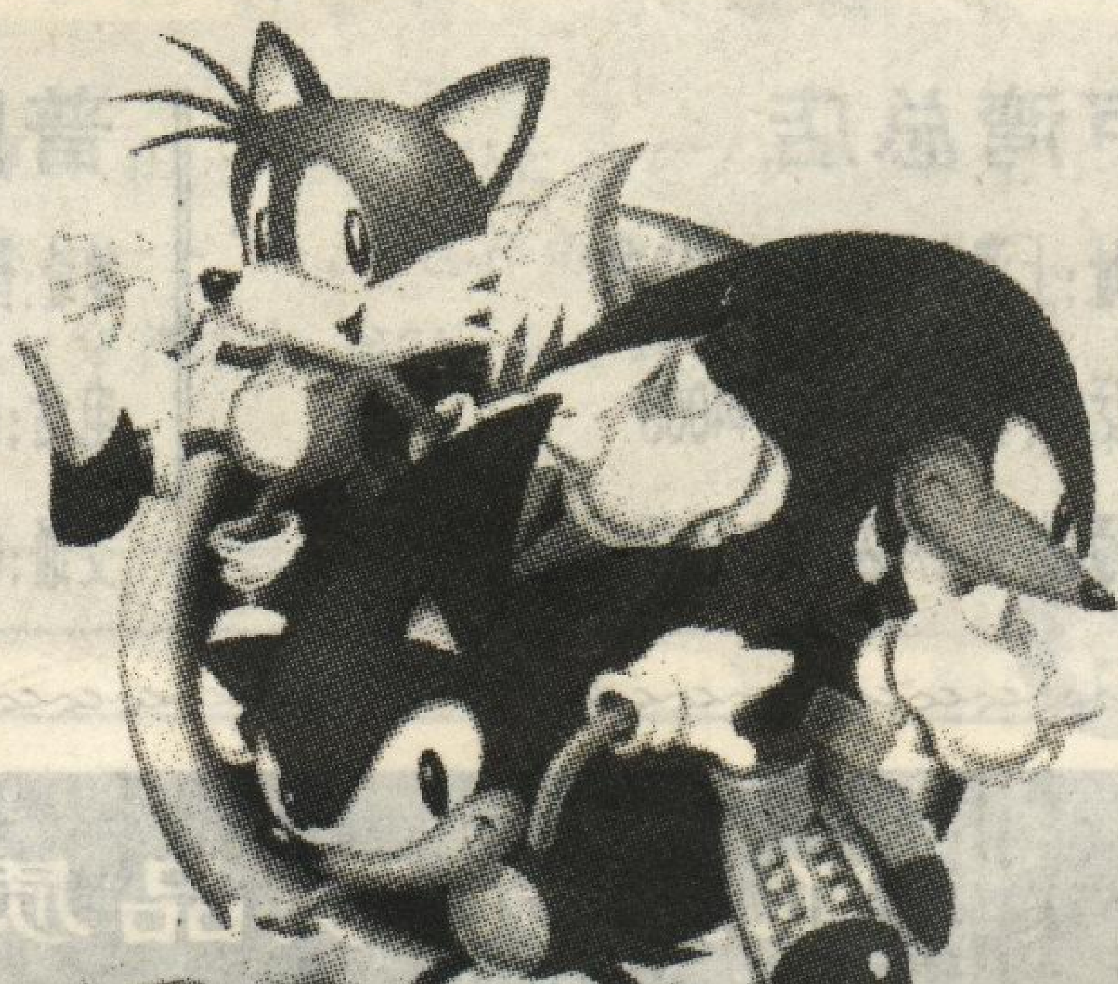
江苏省、安徽省：南京新世界电子电器批发中心
电话：(025)3603814　联系人：卫先生

云南省：昆明惠财电子有限责任公司
电话：1398719959　联系人：何先生

西北地区：西安市西四路5号付2号
电话：(029)7423276　联系人：赵女士

为满足全国各地玩家的需要，敝公司邮购部将继续办理邮购业务，主机为标准配置，同时配有四张正版软件。另有不同品种的原装周边设备。因主机、周边设备、软件价格时有浮动，且品种繁多，这里不一一列出，如有需要请先电话垂询为盼。邮购费主机每台加100元，周边设备每个加50元，软件每个加15元。

地址：北京市海淀大街2号四通大厦5层
邮编：100080
电话：010－62610155
传真：010－62610154
联系人：左源　王爱红(邮购部)



秘技无限·秘技无限·秘技无限

秘技无限
续再续!

自本刊推出《秘技宝典·续》一书以来,不断收到各界玩友的来信及来电,其中有不少反映虽然该书对次世代游戏秘技已有了较为全面和详尽的介绍,但对于其他机种却未能收录在内,所以不免有美中不足之嫌。为了弥补这一遗憾,本编辑部将推出一本囊括PS、SS外各机种秘技的书籍!该书旨在弥补《秘技宝典·续》的不足,书中除秘技(包括97年最新游戏的秘技)外,还有多种精采的内容。请诸位玩友放心,该书的目的主要是为了酬谢大家对本刊的支持与帮助,虽容量超大,但价格将极为低廉,相信能令所有读者满意!

该书预计于年内推出,敬请留意!

《秘技宝典·续》

该书是北京电脑工作室与"名品消费"杂志社合作期间于96年底编辑完成的,可以说是《'96典藏本》的姐妹篇。

次世代主机已经是现在游戏机发展的主流,向这个方向过渡势在必然,而《秘技宝典·续》一书正是顺应这一潮流,为广大玩家迈入一个崭新的游戏时代提供可靠的向导。本书中收录了PS、SS两大次世代主机自推出以来至96年底的全部游戏,既有简洁明了的介绍又有方便实用的秘技,既可作为游戏目录以便查阅,也可作为攻关时的左膀右臂,高水平的玩家不可不备。



《秘技宝典·续》版式设计新颖,封面华丽,并在国内电玩书籍中首开先河,创造性的采用了"束腰",可与任何典藏书籍相媲美。有意购买者请与北京电脑工作室联系,免收邮费。

定价:18.80元

邮购地址:西安市雁塔路南段11号
现代电子技术发行部(收)
咨询电话:029-5511930

招聘启示

因工作需要,本编辑部现诚聘以下人员:

1. 编辑三名(专职)

条件:大专以上学历,对电子游戏与电脑游戏有一定的了解,吃苦耐劳,有责任心。

2. 翻译一名(兼职)

条件:大专以上学历,精通日语,有电子游戏或电脑游戏方面经验者优先考虑。

3. 电脑排版一名(专职)

条件:有相关工作经验两年以上,精通WITS排版系统。

应聘方式如下:

请应聘者将学历证书复印件及个人简历寄至编辑部,注明应聘项目,字迹清晰工整。

地址:西安市雁塔路南段11号　　邮编:710054
电话:029-5511930　　联系人:张先生

一经录用　待遇从优

广大读者的福音·广大读者的福音

应广大读者强烈要求
《'97年合订本》(上)
将于97年12月初上市!

自从本刊今年年初推出"集刊标　中大奖"的活动以后,在广大读者中引起了热烈响应,其程度是我们始料不及的。许多读者反应因为某些原因没有买齐我们上半年中的所有杂志,所以无法参加"集刊标中大奖"的活动,为此我们曾经在杂志中保证过"一定会有补救措施",这就是《'97年合订本(上)》的提前登场。

在这次的《'97年合订本(上)》中汇集了97年上半年杂志的所有内容,并且还会把上半年中的"刊标"全部奉献给热心的读者。另外,这次刊标将以独立页的形式出现,不会影响到本书的收藏效果,而且就算是集齐上半年杂志的读者也可用合订本中的刊标,这样就不会破坏杂志的整体效果。

玩家最后的收藏机会

紧急通知

《电子游戏与电脑游戏'96典藏本》总括96年大部分精典游戏，共收录攻略30篇，并分别从出招、系统、故事、流程等多角度进行介绍，文字流畅，简明实用。本书面市以来受到各界的广泛好评，许多城市已然脱销。本编辑部现仅存少量存货，望有意邮购的读者尽速汇款至北京电脑工作室！

因为这是本刊第一次编辑的游戏方面的书刊，极具收藏价值。编辑部特决定对汇款邮购此书的朋友们免收邮费，也就是说各位只需22元便可获得《'96典藏本》。

存货不多，欲购从速！切勿乱汇款，以免造成不必要的损失。

好消息·好消息·好消息

《'96年合订本》即将上市

《电子游戏与电脑游戏》自诞生以来受到社会各界广大玩友的热情支持，这其中既有一直关注它成长发展的老读者，又有最近才对它情有独钟的新朋友。近日来，编辑部不断收到读者的来信反映已无法买到1996年7月至12月的各期杂志，针对这种情况本编辑部特决定推出《'96年合订本》。

目前，因96年部分期刊版式需要调整且基于技术方面的原因，《'96年合订本》将延持至97年12月底推出。

每本 **28** 元

物超所值 永久珍藏

致读者

本刊自内文增至96页之后，又于11月号起将彩页变为4封12彩(仍附送大幅海报)，而定价不变，这使得杂志的内在质量又有所提高，同时也再次证明了本刊全心全意为读者服务、不谋私利的一贯宗旨。

对于邮购杂志及我编辑部推出的其它游戏丛书的读者，我们将免收邮费及挂号费！

请注意，邮购地址为：西安市雁塔路南段11号 发行部(收) 邮编：710054

电话：029-5511930 联系人：张立新

你买了没有？

不要错过，快来参与，机会就在眼前！

集刊标 中大奖

为酬谢广大读者的厚爱与支持，本刊自97年1月起将举行"集刊标、中大奖"的抽奖活动。刊标的位置是在每期杂志目录页的右下角，请读者将其剪下妥善保存，至97年12月只要读者集齐1-12月的所有标刊，并按要求(具体要求本刊会在12月号杂志上向读者说明)寄至北京电脑工作室，便有机会获得大奖。

特等奖：一名 多媒体586电脑

一等奖：一名 多媒体486电脑

二等奖：三名 世嘉土星或索尼PS

三等奖：五名 超级任天堂16位机

参予奖：一百名 原版电脑光盘1张(套)

幸运奖：五千名《电子游戏与电脑游戏'97典藏本》

二十万元大派送！

好运在等待着你！

《电子游戏最新指南与攻略》第二部即将推出！

吃惊吗？没想到该系列丛书的第二部这么快就会推出吧?!其实，大家如果仔细看过本刊以前的广告就不会感到惊讶了，为了能将更多、更新的游戏介绍及攻略奉献给大家，编辑部全体编辑正在加紧工作，预计此书将可于97年底面市，为这一年划上一个圆满的句号，同时作为对新年的献礼！

电子游戏
最新指南与攻略

封面图案未定

内蒙古人民出版社

本作是MEGA-CD版的移植版本，在9月东京电玩展上引起了玩家的浓厚兴趣 。鉴于《LUNAR～银河之星》的成功，所以人们也相信本游戏会有相当不错的成绩。

移植版在系统方面究竟有什么变化目前还不十分清楚，但在穿插的动画上却着实让人赞叹，毕竟是次世代嘛，无论色彩还是流畅感都是MEGA-CD版所无法比拟的！



主人公ヒイロ。





机种：SS　厂商：角川书店/ESP　媒体：CD-ROM

LUNAR ETERNAL BLUE





优美的动画让人为之向往。

ルーシア与主人公ヒイロ初会时的情景。

COMING UP!!

THE KING OF FIGHTERS '97

ISSN 1004-373X





■ 统一刊号：ISSN 1004-373X / CN 61-1224/TN ■ 定价：6.50元